no.188
1982年5/15
ゲームマシン
アミューズメント通信
MAY 15, 1982

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) -US$60.00 per year.

毎月2回（1日・15日）発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）　☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

‘立席車両’スタート

よみうり、御殿場で竣工、4月28日営業運転開始

〝世界初の〝スタンディング〟

最大加速3.9G、最大速度75km／hで滑らか無衝撃

乗客が立った状態のまま宙返りコースターを味わえる、世界初の「スタンディング・コースター」が四月二十八日、関東の遊園地二ヵ所で営業運転を開始した。従来の遊園施設の考えを打破する画期的なコンセプトの実現であり各方面からも注目されている。

これは東洋娯楽機㈱（本社東京、山田俊夫社長）開発によるもので、四月二十八日、御殿場ファミリーランド（御殿場市、小田急電鉄㈱経営）とよみうりランド（東京都稲城市、㈱よみうりランド経営）で、それぞれ三年前から設置されている同社製ループコースターに加えられた〝スタンディング車両〟の営業運転が開始された。オープンに先立ち御殿場では山田俊夫社長ら関係者、またよみうりでは山田収男副社長ら関係者が立会い修祓式が行なわれた。

立ったまま乗り込むというこの画期的な立席車両（スタンディング）は、従来からあるFRP製などの箱型座席の概念をとり払い、車両の台車上に鋼製の支柱を設け、この支柱に身体の主要部分の支え装置を取り付けている。この支え装置は①個々に油圧ロックされる乗客の肩部押えクッションリング（手で握る把手もついている）と、②腹部押え機構、③乗客の体が走行中脱落しないよう腰掛けサドル状の腰当てが設けられており、これら各部の位置もバランスをとっている。また④装置全体が衝撃を緩和する機構によって支えられており、心地よく走行を楽しめるよう配慮されている。同社は「遊戯施設が娯楽の手段ならばその安全性は快適を前提としたものでなければならない。安全優先でがんじがらめにしたのでは楽しさを味わうどころか苦痛」と説明し、「アクロバット飛行士も果せなかった」快適な体験を強調している。（本紙第185号の1めんの関連記事参照）。

山田社長は、トラバーサ機構（車両入れ替え装置）つきの同社宙返りコースターを完成させた三年前には、今回の立席車両を前提にしていたわけで「今まではいわば仮営業」と語り、設計面もすべてクリアー、行政の理解を得たと完成させた喜びを語っている。同社では〝立席〟のコンセプトをさらに発展させ、同技術を応用した新機種「サーフィン・コースター」を開発、今年中にもオープンさせたいとしており、期待されるところだ。

宙返りしている“立席車両”のようす。御殿場ファミリーランドでの竣工記念運転で

上の写真と同じく、停止位置にある“立席車両”。肩押え、腰押え、サドルと緩衝軸

宙返りコースターは立式と座式の2種類に（入口で）

営業運転を開始した、よみうりランドの「スタンディング・コースター」

ナムコが米国ミッドウェー社に
「パックマン」で感謝状
画期的な生産台数、強力なコピー排除の努力で

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では同社TVゲーム機「パックマン」について海外市場では米国ミッドウェー社（本社イリノイ州フランクリンパーク、マロフスキー社長）に製造許諾してきたが、多大の成果をもたらしたとしてこのほど感謝状などをマロフスキー社長に贈ったと発表した。

これは昭和五十五年五月にナムコがTVゲーム「パックマン」を発表、十一月にミッドウェー社に対し（米国において再許諾する権利を含めて）ライセンスを与えて以来、ミッドウェー社が多大の成果をもたらしたことがもとになっている。同社は①許諾品として業務用TVゲーム機「パックマン」を十万台近く製造、出荷したが、これはAM業界史上でも画期的な数量であり、記録的な生産台数となったこと、②玩具やパジャマなど二百種に及ぶさまざまな商品に対し「パックマン」の商標や意匠使用の許諾を行ない、「パックマン」の一般化に努めたこと、③「パックマン」を無断でコピー、改ざんした者や玩具化した者、商標を無断使用した者、あるいは許諾地域外へ無許可輸出した者たちに対して、著作権法などに基づき権利保護のために一連の法的措置を強力に推進させてきたこと――の三点で多大の成果をもたらした。

そこでナムコではこれら三点について感謝の意を表明するため、さる三月ハワイ州ホノルルのローヤルハワイアンホテルで行なわれたナムコとミッドウェー両社の首脳会議の際に、中村社長からマロフスキー社長に次の内容の感謝状と日本の兜が贈られたもの。

感謝状の内容＝「貴社は一九八〇年十一月四日以来、ライセンシーとして弊社の開発したビデオゲーム「パックマン」の製造および販売に多大の努力を払われ、それによって貴国各州をはじめ多くの国々における同機の名声を不朽のものとすることに寄与されました。一方、弊社の期待に応えられ、創作者の権利を守るためにとられた貴社の信義に基づく勇気ある行動は、開発意欲を刺激し、さらに、業界秩序の確立に大きく貢献しました。これを記念してここに日本古来の兜一領を贈呈し深く感謝の意を表明するものです。」

「パックマン」で貢献したミッドウェー社マロフスキー社長(左) に感謝状を贈ったナムコ・中村社長(右)

アタリに全面許諾

サン電子 「カンガルー」業務用（日・西独以外）と家庭用

サン電子㈱（本社愛知県江南市、前田昌美社長）のTVゲーム機「カンガルー」に関して、同社と米国アタリ社（本社カリフォルニア州ミルピタス、レイモンド・カサール会長）はともに、両社がライセンス契約したことを四月二十四日、東京のホテルオークラにて発表した。

発表内容は、サン電子が「カンガルー」に関し業務用（硬貨作動式）分野では日本と西独を除く全世界市場を対象にアタリ社に製造許諾したこと、同様に家庭用（ホームビデオゲーム）分野では日本などを含む全世界市場を対象にアタリ社にライセンスを与えたことの二点。発表の席にはアタリ社のレイモンド・カサール会長、チャールズ・ポール上席副社長、ジョー・ロビンズ相談役、そしてアタリ極東のハイト社長がサン電子の前田社長とともに出席した。

ポール副社長は共同発表として今回の契約概要を説明し、アタリ社がカリフォルニアとアイルランドの工場から近いうちに許諾品「カンガルー」を出荷すること、サン電子とアタリ社とが今後も長く関係を続けること、また今回の提携に関してロビンズ相談役が貢献したこと——を述べた。ロビンズ相談役は米国の小型AM機メーカーの協会ADMAの会長でもあるが、今回サン電子とアタリ社の間に立ってライセンス契約にまで進めたことを明らかにしたうえで、「両社の健全なビジネス関係は日米両AM業界の友好を強めるとともに、国際的見地からTVゲームのコピー排除を明らかにする点で意義深いと思われる。コピーを怖れるあまり未完成のまま発売して失敗したり、マーケティングを見誤まるべきでないわけであり、今回はその観点からみても大きな意義があった。なおTVゲームのコピー対策は両社とも強力に進めることが明らかだが、ADMAでもコピー防止のための百二十ページにわたるマニュアルを作成中である」と語った。

アタリ社が他のメーカーからTVゲームの製造許諾を受けるのは、ナムコ「ディグダグ」に続いてこれがふたつめ。同社は同社独自にゲーム開発を進めるとともに、他のメーカーの高品質のTVゲームも許諾を受けていく方針を明らかにしている。サン電子が海外のメーカーに直接的に製造許諾するのはこれが初めてとなった。業務用TVゲーム機「カンガルー」はアタリ社のほか、西ドイツ市場を対象に西独NSM／ローエン社に製造許諾したことも明らかになった。前田社長は海外、国内で同時発売（五月二十日ごろ）の形にしたいとしている。

上の写真はTVゲーム「カンガルー」でライセンス契約に関わった（左から右へ）アタリ社ジョー・ロビンズ相談役、サン電子・前田社長、アタリ社レイモンド・カサール会長、チャールズ・ポール副社長

新潮社の週刊「フォーカス」が

中村社長を掲載

話題の「パックマン」の父として

ユニークなグラフ雑誌として知られる週刊「フォーカス」（新潮社発行）の四月三十日号で、㈱ナムコの中村雅哉社長が、全米で大ヒットとなったTVゲーム「パックマン」の〝生みの親〟として二ページにわたって紹介された。記事も興味深いものとなっている。

〝180枚、2桁以内のメダルゲーム機しか作らない〟

JAMMA・健全娯楽推進委、「G機の定義」を具体化

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）の健全営業推進委員会（岡田和生委員長・㈱ユニバーサル）では四月二十一日、東京・八重洲のホテル国際観光で第二回会合を開き、同委員会案としての「Gマシンの定義」の具体化を進め、さらに同日日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）・健全営業委員会（梅村富久委員長・㈱水野商会）との「Gマシン対策合同会議」の第二回会合が開かれ両委員会同士の意見の調整などを行なった。

まずJAMMA・健全営業推進委員会では、前回（三月十七日）決定をふまえ、同委員会でいう「Gマシンの定義」をさらに具体化させ、大要次のとおりとすることに決定した。——①メダル投入口のサイズが500円硬貨と同じもの、②投入したメダルの払出し装置がないもの、③紙幣識別機が搭載されているもの、④（複数賭けの場合を含み）一回のペイアウト数の合計が百八十一以上のもの、⑤クレジットが三桁以上のもの、⑥キャビネット形状がテーブル型か卓上型か壁掛型のもの。以上のうちひとつでも該当するものは同委員会でいう「Gマシン」に該当する、とのこと。

なお以上については偶然性が大きく賭けごとを内容とした遊技機を前提にしているようであるが、同委員会では「偶然性に触れることで既存のアーケードゲーム機まで規制されるおそれがある」との理由で、Gマシンの本質にふれることを避けていると解されている。従って、Gマシンとは別に「メダルゲーム機」があるとし、前の条件でⓐ一回のペイアウトが百八十枚以内、ⓑクレジットは二桁以内、ⓒ必らずメダルを投入、メダルが払出されるもの——の三条件とも守っているものは「メダルゲーム機」であり、そうでなければ「Gマシン」となるという考えで、同様にⓓ紙幣識別機の有無、ⓔキャビネット形状についても区別の基準になるとしたもの。

同委員会は「Gマシンの定義」を、条件を満たすメダルゲーム機しか使わないという方向でまとめ、で第八回理事会（五月二十一日）に提出し承認を求めるほか、その際①Gマシンのメーカー、販売業者など「該当会員の除名」、②「Gマシン的業界誌への広告出稿停止」の二件を提案するとしている。

〝作る側の規制〟に対応し NAOは〝運営基準〟着手

JAMMAとNAOの各Gマシン対策のための委員会が合同で開く「Gマシン対策合同会議」の第二回会合では、JAMMA側から（この会合の直前とりまとめた）「Gマシンの定義」について説明し、まずこの〝作る側の規制〟を前提に〝運営の規制〟をNAOに求めるとした。これに対しNAO側からは、①ペイアウト百八十枚は多すぎる、②クレジット二桁は一桁でいいのではないか、など基準数で疑問はあるが、他の点では賛成であり、〝運営基準〟についても作成したいとした。

またこの「合同会議」では、Gマシン撲滅のためのマスタープランについて、委託先のアミューズメント産業出版から企画書が提出、説明されたが、継続審議となった。第三回会合は五月二十五日、東海大学校友会館で開かれる予定。

魚津に新遊園地オープン

4月19日に「ミラージュランド」

富山県魚津に小規模ながら遊園地が誕生した。これは魚津水族館の付帯遊園地で「ミラージュランド」と名付けられ、魚津水族館を含めた総合公園（十一万一千平方㍍）の海側三万平方㍍に市が建設したもので、四月十九日オープンした。

園内には直径二十㍍、全高二十三㍍の観覧車のほかメリーゴーランド、チェーンタワー、おとぎ列車（弁慶号）、サイクルモノレール、サイクル電車などの遊園施設が設けられているが、これらはすべて泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）が納入したもの（買いとり）。園内にはこれらの遊園施設のほか、三百種四千株のしょうぶを植えたしょうぶ園、夏には子どもたちが水遊びできるじゃぶじゃぶ池、海岸近くの一角にはハマエンドウ、ハマヒルガオを植えた海浜植物園もある。

西独VG社の「ビデオビンゴ」

ボナンザに許諾

機種名は「マジック・スクエア」で

㈲ボナンザ・エンタープライゼス（本社横浜、千葉和海社長）ではこのほど、西独ビデオゲームス社のTVゲーム機「ビデオビンゴ」に関し今年一月に製造許諾を受けていることを明らかにした。

「ビデオビンゴ」は本紙第183号既報のとおり、一月のATE／IMAで発表されたもの。ボナンザではこれをテーブル型、クレジット方式で近日中に国内市場に出したいとしている。なお国内向けの機種名は「マジック・スクエア」となっている。

12日、新宿で新製品発表会

データイースト

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）では五月十二日、新宿の京王プラザホテルにて同社のプライベートショーを開催することになった。

「自主規制案」を作成

近畿

近畿第一支部（支部長＝深田昌造氏・㈲オアス）、第二支部（支部長＝段為菁氏・㈱アポロ）、第三支部（支部長＝名久井俊男氏・タイコー物産㈱）は四月二十日、大阪・森の宮の労働会館にて三支部合同による総会を開いた。同総会には委任状出席十三社を含む三十八社が出席し、近畿三支部における自主規制案などの素案をまとめたほか、活発な論議が行なわれた。

近畿三支部では、その中心地区の大阪府において青少年条例がゲーム場への規制を含めたものに改定される動きが昨年から出ており、府当局に業界への理解を求めるため合同理事会（三月）にて「NAO近畿支部青少年育成対策委員会」（委員長＝板橋善弘氏・㈱ダイソー）を発足させた。同委員会は府青少年対策課などと話合いを持ち、業界自主規制を強める意向を表明し、近畿支部独自の自主規制案などを作成し総会に諮った。総会には素案の形で「NAO近畿支部自主規制案」「責任者管理心得十ヵ条」が提出された。それによると①未成年者の夜十一時以降の立入り禁止、②小中学生の登下校途中での立入り禁止、③小中学生に対するプレイ料金の低額化、④ゲームの得点などで高額賞品や飲食物を提供し射幸心を助長する営業はしない、⑤店の管理責任者を明確にする——など従来の自主規制を一歩進めた内容になっている。このほか各ゲーム場に掲示する「小中学生諸君に七つのおねがい」というものも提出された。

これらは一応素案のまま府青少年問題協議会に提出したうえ、業界の姿勢を府当局に訴えていくことになった。なお前記④の「高額賞品」の定義については委員会で再検討するとされた。

総会ではこれに先立ち三支部からそれぞれ今年度の活動方針について発表があり、了承された。第一支部はNAO本部の二大目標「PTA対策」「Gマシン撲滅」を基本とした活動と会員相互の親睦を図ること、第二支部は会員ロケの把握と会員の増強、第三支部はチャリティーの実施と非行防止運動、健全娯楽のPRを中心に、それぞれ活動を展開していくことになった。

このほか、会員数が全業者のどのくらいを占めているかなど業界の実態を知っておくべきだ、という意見などが出されている。

なお近畿支部では先きの合同理事会にて青少年育成対策委員会のほか、ゲーム機寄贈後のフォローアップと今後の寄贈を企画する「寄贈実行委員会」、Gマシン排除の運動を推進する「健全娯楽機械推進委員会」と計三つの委員会（委員長はすべて板橋善弘氏）を設置している。また同理事会で第二支部副支部長の興津一夫氏（㈱サービスゲームス・ジャパン）が副支部長を辞退し、後任に第一支部から第二支部へ移籍した高井一美氏（高井商会）が推携され承認を受けている。

NAO発足一年を経過

各支部は独自に活動を展開中

日本アミューズメント・オペレーター協会（本部＝東京都渋谷区渋谷一の八の三、安田ビル、☎四〇七—八七一一、内田博会長、略称NAO）では昨年の発足以来、変則的な側面を残しながらも一年を経過した。そして各支部段階でも一年経過したことになるが、このうちいくつかの主な支部の状況を最近の支部総会を中心にしてとりあげてみた。

長崎娯楽業組合に協力

九州

九州支部（支部長＝平岩勲氏・㈲九娯貿易）では二月十七日、福岡市のセントラルホテル・フクオカにて二十一社が出席して総会を開いた。

平岩支部長のあいさつのあと議題に入り、五十六年度活動報告および決算報告があり、異議なく承認された。続いてNAO本部の活動状況についての報告がなされ、ここで同支部は本部に対する要望事項として①NAO年会費の徴収方法とそれの支部への還付についての決定事項を知らせてほしい、②年会費の支部への還付は期待できない状況だが、支部でも相当の費用が要るのでその対策を考えてほしい、という2点をあげた。そして当面の支部運営費は同支部会員一社につき一万円をきょ出してもらい、それに充当することになった。

次にNAO監事の桝保氏（西日本ドリーム産業㈱）から業界の現状と今後の見通しについて話があり、同氏は「全般的にレンタル収入は昨年に比べ二〇％程度の落込みを見ている。家庭向けTVゲームの普及が今後の重要課題となるだろう。またGマシンの跳梁やPTA関係の反発などにより今後も業績が伸び悩むと予想されるので、一層の合理化と多角経営に迫られるだろう」と語った。

長崎県健全娯楽業組合についての説明があり、「組合員は標識ポスターを表示し健全娯楽の普及を図り、取締り当局とうまくいっているもようである。またメダルゲーム機は全部撤去している」との報告がなされた。

続いてGマシン撲滅について会員から種々意見が出された結果、現状は予想以上にGマシンが出回っているが、同支部の対策として取締り当局へ支部名で要望書を提出して取締りを強化してもらうことになった。

TVゲーム大会を企画

中部

中部オペレーター会（事務局＝名古屋市名東区小池町四五二、㈱水野商会内、☎七七一—四五七五、会員数五十六社、梅村富久理事長）では四月十四日、名古屋市のサンプラザにて総会を開き、役員の改選、同会主催イベント「ゲームフェスティバル」の企画検討などが行なわれた。なお同会はNAO中部支部の基礎にもなっているため、中部支部の例会も兼ねて会員三十一社のほかメーカー四社が出席して開かれた。

総会はまず五十六年度事業報告および決算報告があり、それぞれ異議なく承認された。

次に中部オペレーター会役員の改選時期（任期は二年）に当たっていることから、役員改選が行なわれた。選出については立候補制がとられたが、立候補者がないため、理事会に一任され、その結果、理事長と理事九名、監事三名が次のとおり決まった（順不同）。

理事長＝梅村富久氏（㈱水野商会）

理事＝小川正宏氏（名古屋ジューク㈱）、木村雅三氏（㈱総商）、加藤幸一氏（㈲カトウ遊園）、石川昭雄氏（㈱岐阜遊園）、鈴木光紀氏（㈲鈴木商会）、服部清二氏（㈲タイガーレジャー）、木村敬隆氏（㈱グローバル）、真鍋巧氏（岐阜特機㈱）、内田善一氏（三愛オートマシン㈱）。

監事＝加藤登氏（㈱マルボシ）、加藤駿介氏（㈲愛静機器整備）、浅野千満人氏（㈱水野商会）。

次に新入会員六社の紹介があり、それぞれ承認された。

続いて昭和五十七年度の事業計画案ならびに収支予算案の説明がなされた。ここで同会に入会すれば自動的にNAO中部支部会員となることが再確認され、会費についても同会（年間一万八千円）とNAOとの両会費を同時に収めてもらうことになり、さらに問題発生時には〝特別会費〟を別に徴収することなどを含めて同予算案および事業計画案が承認された。

なお事業計画案の中で同会主催によるイベント計画が検討され、八月下旬に実施することになった。これは「ゲームフェスティバル・イン・中部82」と名付けられたゲーム大会で、同会のPRとともに健全娯楽を訴えるというもの。その内容は同会会員の各ロケにて指定TVゲームの最高得点者を選び、後に開くフェスティバルに招待するというもので、同フェスティバルでは一般の人に入場料のみでゲームを無料開放し、その入場料収益は福祉施設へ寄付される。この経費については同会会費での一部負担と、同会作成のPRポスターを会員に販売した売上げとで賄われることになっている。このフェスティバルは八月下旬に開催の予定だが、場所などは今のところ未定。

次回定例会は七月上旬に開かれる。

合同例会で優良機選定

東京

東京の三支部では少なくとも昨年末までは偶数月に三支部合同例会を、また九月までは奇数月に各支部の例会を開いてきている。三支部の合同例会（今年二月は第一、第二のみ合同で）では昨年十月から、全国のNAO会員へのひとつの情報提供として優良マシンを知らせようと「東京支部が選んだベスト3」を例会ごとに発表している。

また各支部例会は情報交換を中心に開かれているが、そのうち第一支部（支部長＝小島幸也氏・昭和遊園㈱）と第二支部（支部長＝真鍋勝紀氏・㈱シグマ）の例会は、昨年九月に情報交換を行って以来開かれておらず、合同例会を中心としてきているが、第一、第二支部とも六月に総会を開くもよう。

第三支部（支部長＝伊東芳雄氏・㈱三共）では隔月に例会を実施してきており、二月二十三日に熱海市の西熱海ホテルで委任状八社を含め二十五社が出席して総会を開いた。同総会の主な内容は次のとおり。

まず五十六年度事業報告として同支部の理事会や例会などの会議開催の経過が述べられたあと、同決算報告ならびに監査報告があり、ともに異議なく承認された。

次いで五十七年度の事業計画の説明があり、会員相互の親睦を図るほか、青少年対策、PTA対策、Gマシン対策について本部に全面的に協力していくことで了承された。なお同支部の予算についてはとくに設定されておらず、会合を開くごとに一定額を徴収することで賄っている。

最後に内田NAO会長から本部の事業活動および今後の方針などの説明があったあと、青少年問題などについて活発な意見交換が行なわれた。

中部オペレーター会総会終了後に記念撮影をする同会の会員ら

青少年問題に対処

臨時総会で57年度事業計画、予算を可決

JOU

日本娯楽機械オペレーター㈿(事務局=東京都渋谷区渋谷三—六—二、第二矢木ビル、☎四〇九—五二三二、加茂桂理事長、組合員数四十五社、略称JOU)では四月十九日、滋賀県大津市のホテル紅葉にて臨時総会ならびに四月例会を開き、五十七年度予算案および事業計画案が承認されたほか、組合員相互の情報交換などを行なった。

五十七年度予算案および事業計画案については第九回通常総会(二月)で一度は提出されたものであるが、その後理事会で再検討されたうえで再提出されたもの。教育指導事業費などが増額された内容へと修正され、今回の臨時総会で異議なく承認された。

次にさきほど行なわれた青少年育成国民会議との懇談会についての報告がなされ、同懇談会でとり上げられたJOU作成の「管理者心得七ヵ条」を各ロケに掲示していくことが再確認された。また内田博顧問は「国民会議との懇談会で、話し合えば理解してもらえるという気がした。今後も青少年関係諸団体との問題については、一にも二にも話し合うことによりなんらかの解決策が見い出せると思う」と語った。

続いて情報交換に入り各組合員からゲーム場を訪れる補導員やPTAの状況を中心に報告があった。ここでNAO会長でもある内田顧問は「対PTA問題はまず各地区ごとにその地区のPTA協議会と話し合いの場を持ってほしい。NAO本部はそれに協力する」との考えを述べた。

上の写真はJOU臨時総会・4月例会のようす

JOU主催の"北欧研修視察団"は六月三十日夜に東京を出発する予定であり、同日の昼に東京で六月例会を開くことになった。また八月例会は親睦旅行を兼ねて八月下旬、北海道で開かれる予定。そのほかJOUとして加入する団体保検について、その申込み状況などが報告され、五月からそれぞれ正式に加入することになった。

なお会議に先立って共同購入のための製品紹介があり、真砂工業㈱、信水貿易㈱、㈱名豊商事、㈱日本ゲーム、㈲オアス、パサデナ・インターナショナル㈱、和英堂情報産業㈱、㈱テーカンの計八社のメーカーからそれぞれの製品が現物ないしカタログにより紹介された。

ジュークボックスによる ベストヒット 10 (セガ社調べ)

順位	曲名	レーベル	演奏者
1	チャコの海岸物語	インビテーション	サザンオールスターズ
2	心の色	コロムビア	中村雅俊
3	色つきの女でいてくれよ	JULIE	ザ・タイガース
4	い・け・な・いルージュマジック	ロンドン	忌野清志郎 坂本龍一
5	ウェディング・ベル	フォーライフ	シュガー
6	赤いスイートピー	CBSソニー	松田聖子
7	YES MY LOVE	ワーナー	矢沢永吉
8	浮気なパレット・キャット	SD	ハウンド・ドッグ
9	ふたりの大阪	コロムビア	都はるみ 宮崎雅
10	愛をください	コロムビア	河合奈保子

全日本地区:4月3日~4月16日の2週間

遊戯施設の定期検査報告の

代行めぐり対立

第6回理事会(3月27日)で

JAPEA

全日本遊園施設協会(本部東京、山田俊夫会長、JAPEA)では三月二十七日、大阪・難波のホテル南海で第六回理事会を開催し、五十七年度事業計画をまとめたが、遊戯施設の定期検査報告書の取扱いをめぐって意見が対立し、五十七年度予算案の審議は第七回理事会(四月二十四日)に持ち越された。

第六回理事会で決まった事業計画の主なものは①三協会主催の第20回AMショーを共催する、②遊戯施設の安全管理の講習会を今後も開催する、③新たに遊戯施設台帳を作成する方向で、今後台帳整備を図る——の三点。

定期検査報告業務をめぐっての意見の対立は主として山田会長と佐治常務対関西在住の理事を含めた関西支部という形になっているもので、組織のありかたにも影響を与える内容となっている。対立している意見の相違の主な点は次のようである。

会長・常務側=①定期検査報告書についての直接の業務を各地域の昇降機等検査ブロック協議会または安全協会などに返還したい。②以上による減収については関西支部を縮小改変して収支を合わせたい。

関西支部側=定期検査報告書の代行手数料は慣行として是認されており、また財源としても有効なので、続行する。

これらの意見対立はさらに関西支部の存廃をめぐる意見対立となっている。

予算案が成立しなかったことから、四月以降は暫定的に前年同様に運営されることになり、次回理事会、総会に懸案事項を持ち越すことになった。

JAPEA扱いの定期検査報告

昨年度は909件

JAPEAの本部ならびに関西支部が代行した昨年一年間の遊戯施設定期検査報告件数が、同協会機関誌を通じて発表されたが、それによると約七割が中部以西の地区扱いとなっていることがわかった。

発表によると五十六年十二月までの一年間に、JAPEA本部・支部が代行した遊戯施設の定期報告件数は九百九件で、その内訳は次のとおりとなっている。北海道二件、東北五十一件、関東(東京を除く)九十六件、甲信越四件、中部(ブロック)百六十九件、近畿(ブロック)三百四十三件、中国・四国(ブロック)百二十件。以上のほかJAPEA扱い以外があるとのことで、九州ブロック百五十一件という数字が挙げられている。

建築基準法第十二条第二項など法令により、遊戯施設は建設時ならびにその後の定期的時点で、安全性などを確認する検査ならびに報告が義務づけられている。

シングル盤がCBSソニーから

全国一斉発売

「パックマン・フィーバー」

国内向けシングル盤「パックマン・フィーバー」のジャケット

「パックマン・フィーバー」のシングル盤が五月初旬に国内一斉発売となった。

これはCBSソニーから発売になったもので、演奏者はバックナー&ガルシア。内容は米国で発売され大人気となったもの(本紙前号参照)。B面には、やはりTVゲームをもとにした「マウストラップ」が収められている。

関西の各遊園地、初夏にかけて

春の催し展開

巨石像、ロボット動物園など

春休みからゴールデンウィークと、春から夏にかけて全国の遊園地はいずれも活発化しているが、親しみやすく親子連れで楽しめるとあってレジャー産業の中でも好調業種となっている。

遊園地側はこの春から夏にかけてのシーズン中それぞれ各種催しを展開し、子どもたちの期待に応えたが、そのうち関西で目立った企画ものとしては次のいくつかがある。エキスポランド「イースター島・巨石像」、あやめ池遊園地「びっくり冒険旅行(ロボット動物園や科学村など)」、みさき公園「日本の鉄道博」、宝塚ファミリーランド「海の大冒険博」。なお阪神パーク、ナガシマスパーランド、香椎花園でそれぞれロボットフェアが開かれているが、以上のほかの遊園地でもさまざまなイベントなどが開かれている。

ゴールデンウィークでは五月二日、三日と西日本が雨で出足がよくなかったが、関東では天候がさえなかったわりにさほど悪天候でなかったため、とくに都市都の遊園地で連日平均して多数入場し好成績となった。一方、天候に影響される遊園地や屋外プレイランドとは別に、室内ゲームコーナーは手近かに楽しめるレジャー施設として、全国的にこのシーズン中好調に展開したもようである。

右の写真はエキスポランドで開催中の「巨石像」

JAMMA・専務理事として

日南香氏就任

日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)に専務理事として日南香氏が、五月一日付で就任した。

これは第七回理事会(三月十七日)決定に基づくもので、重要な多くの活動を推進していくための事務局強化の柱として、通産省より推薦された日南氏を迎え入れることになったもの。

同氏は大正十三年生まれ。福岡県出身、熊本工業専門学校卒。昭和二十二年商工省(通商産業省)に入省、四十六年日本工作機械輸出振興会サンパウロ支所長、五十年通産省基礎産業局、五十一年東京通産局生活物資課長、五十四年㈶クリーン・ジャパンセンター業務部長の経歴を経ている。

泉陽興業による新機種

「スーパースウィング」

エキスポランドでオープン

泉陽興業㈱(本社大阪、山田三郎社長)が開発した大型遊戯施設「スーパースウィング」の第一号機が四月十日、エキスポランド(大阪府吹田市)で営業運転を開始し、続いて三井グリーンランド(熊本県荒尾市)でも四月二十七日オープンした。

これはいわば西独フス社製「スウィング・アラウンド」と同タイプの機種で、回転塔体の外周に垂直につり下げられた二十本のスイングアームの先に、二人乗りゴンドラがついているもの。塔体の回転とともに、スイングアームをエアーシリンダーの働きで交互に外側へ振り出していく。

「スーパースウィング」の仕様は、同社によると外周柵直径二六㍍、全高六・八㍍、回転直径は停止時で一四・三㍍、最大振幅時で二五・三㍍、回転数は毎分九・四回転。運転動作では、塔体の回転を開始し一定回転数になると、プログラムに従ってスイングアームの振出しが始まり、一定時間後運転は停止される——というもの。利用料金三百円。

エキスポランドでは同機のほか三月四日に泉陽興業製の「グレート・ポセイドン」(以上いずれも委託営業)をオープンさせ、さらに三月二十日ごろ西独フス社製「トロイカ」をミゼッティ工業を通じて導入(買いとり)オープンさせている。

泉陽興業製「スーパースウィング」にはエキスポランドに設置された四十人乗りのほか、やや小型の二十八人乗りがある。四月二十五日オープンした三井グリーンランドのものと、七月オープン予定の生駒山上遊園地のものは、いずれも二十八人乗りで、同社によると仕様は次のとおりとなる。外周柵二二㍍、全高六・五五㍍、回転直径は停止時で九・九五㍍、最大振幅時で二〇・九㍍、回転数は毎分一一・五回転。スイングアームは十四本ある。

上の写真はエキスポランドでオープンした泉陽興業製「スーパースウィング」

コロナ商事が新作展

スロット「ラッキーウィナー」発表

TV競馬ゲーム機「ウィナーズサークル」のメーカー、㈱コロナ商事（本社大阪、佐々木茂人社長）では、このほど全国六ヵ所で単独展を開き、同社の新製品、TVスロット「ラッキーウィナー」を発表した。

単独ショーを開いたのは四月二十日、大阪・中之島の貿易センター、二十二日、東京の銀座東急ホテルをはじめ仙台、札幌、熊本、名古屋の六ヵ所。「ラッキーウィナー」は「ウィナーズサークル」同様、テーブル型四人用を基本とし、メダル払い出しの代わりにクレジット機構としたもの。

同ゲームは三列×三列の九個の窓口がそれぞれ独自に変化する九リール方式、十六ライン（八ラインもある）のスロットマシン。絵柄の組み合わせと配当率により五種類（6から10まで）のタイプがある。

新本社ビル竣工

ジャパンレジャー、14日に移転

㈱ジャパン・レジャー（本社東京、金沢義秋社長）では、かねてより建設を進めてきた新本社ビルがこのほど竣工となり五月十七日から新本社ビルでの営業を開始することになった。

新本社ビルは環八通りに面しており、地番などは次のとおり。㈱ジャパン・レジャー＝東京都世田谷区上用賀五丁目二十四番地（住居表示未定）、☎四二〇―二二七一。

豊栄産業が社名変更

コアランドに

4月20日付で

豊栄産業㈱（本社東京、松田靖社長）では、四月二十日付で「コアランド・テクノロジー㈱」と社名を変更した。

これは同社が昨年九月に現在の自社ビルに移転したのを契機に、このほど社業発展をめざして社名変更したもの。これとともに松田靖を松田規義と社長名の表記も変更している。

〝コピーヤーへの措置完了〟で

基板発売を開始

コナミ工業のTV「アミダー」

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）のTVゲーム機「アミダー」に関して、同社はこれまで発売を一時的に見合わせてきたが、四月三十日からPCボード単位で発売することになったことを明らかにした。

同社の仲真専務が語ったところによると、JAMMAならびにNAOに対しこれまでの経過報告と同社への協力に対する礼をしたうえで、発売することになったとのことで、オペレーション専用（再販不可）として同ゲームのPCボード発売に踏みきったとしている。うち「再販不可」については、念書をとるなどの拘束的行為はしないとのことである。

また同社は四月二十八日付で、同機の「販売についてのお願い」という文書を日本アミューズメントオペレーター協会（NAO）に提出、NAOは三十日付で会員に対しこの文書を配布した。同文書によると、今回発売することになった理由として、コピーヤーに対して法的処置をとることができた点を掲げている。文面では「先般コピーヤーに対し法的処置を取ることが出来、当初の目的を達することが出来ました。……当時はまだ「アミダー」のコピーヤーに対し対処中であった……「アミダー」のコピーヤーに対し法的手続きを完了した現在……」とあり、目下のところ抽象的ではあるが同社は同機のコピーヤーに対し法的処置を完了させたとしていることだけは確かなもようである。

論潮

PRの基礎

アーケードゲームが青少年に害を与えるという誤解に対しては、害を与えるような環境にしないよう一定の配慮をアーケードゲームのオペレーターがしていることを前提にすれば、そうした誤解はいつかは解けるものと考えるのが当然と言える。ただそうした誤解を解くスピードを早めるには、言葉の広い意味のPRをするとかの努力が必要とされるだけである。

逆に、そうした誤解が強まっていく状況があるとしたら、これは問題だと考えるべきだろう。問題だということは、少なくともその原因なり状況を分析する必要があるということだ。〝インベーダーブーム〟以後、ブーム終了とともにアーケードゲーム運営は沈滞化しているとはいえ、ブーム以前と比べるとはるかに広範囲にアーケードゲームは広がり、社会に根ざしたものになっている。この広がったぶんだけ、それまでアーケードゲームに触れたことのない人たちからの誤解の可能性が増えたと言える。これに対して誤解を解くための努力が業界側に必要だということになる。アーケードゲームの運営には、青少年に有害な環境を与えないよう配慮するとともに、文字どおり健全娯楽を提供することで国民にうるおいを与えていることを、積極的に理解してもらわねばならないだろう。このことは個々のオペレーターだけでなく、業界全体がとり組まねばならないことでもある。

一方で、アーケードゲームに対する誤解が強まるのとほぼ併行的に、ゲーム機を用いた賭博が急速にはびこってきている点が指摘される。その事例は枚挙すればきりがないほどである。そしてギャンブル機に対する業界側の規制となると、「AM業界はこれら（Gマシン）に対し何ら支配力を持たない」（某紙上の某氏の発言）という考えが支配的なようである。ギャンブル機ははびこらせましょう、世論には戦いましょう——というのは健全なアーケードゲームまで脅かす誤った考えと言うべきである。

「ガッタン——」はセガ社に許諾

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）では同社TVゲーム機「ガッタン・ゴットン」に関して、国内市場のみを対象に㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄副社長）に全面的に製造許諾をしたことを明らかにした。

同ゲームはセガ社の©著作権表示つきで販売されている。

事務所移転

イースター商事㈱＝埼玉県久喜市本町八の二の五、☎（〇四八〇）二二―七九六八、山口浩司社長。東北事務所＝山形市北山形一の三の三十七、☎（〇二三六）四三―三五〇一。

㈲サムノ貿易＝東京都港区芝浦二の八の八、坂本ビル、☎四五六―三六四四、中村脩社長。

ダイサン商事㈱＝東京都豊島区要町二の二十六の一、☎九五九―九八八八一、矢野俊一社長。

岡田物産㈱＝東京都足立区梅島一の十五の二、北村ビル、☎八五二―五二三一、岡田茂社長。

エンゼル商事㈱＝大阪市浪速区難波中三の十六の十一、ニューナンバビルB一〇八、☎六八二―二六四六、清水達雄社長。

宝塚遊園＝高知市旭町二の二十三の五十六、☎（〇八八八）二三―八九七五、森下和之社長。

分離独立

伊藤企画（㈱油平商店・千代田オペレーター事業部）＝名古屋市北区中富町一の五十六の一、A五〇八、☎（〇五二）九一四―八四一二、伊藤詔之助社長。

営業所開設

㈲サンヨー興業＝静岡県浜松市上新屋町二二六の一、☎（〇五三四）六四―四三〇五、金島健社長（本社は従来のとおり）。

第9回 東京・赤羽

全国縦断ゲーム場ルポ

赤羽駅は京浜東北線と赤羽線との乗り換え駅であり、朝夕には混雑が激しくなる。その乗り換え客もさることながら、同駅周辺は住宅が密集しているうえ駅西方に約八千戸ある団地が広がっていることから、ラッシュ時には駅前は活気づいている。しかしラッシュ時以外の時間帯は比較的落ちついており、本来の下町の雰囲気を漂わせている。

駅東側はメイン通りのスズラン通りを中心に繁華街が広がり、近代的なビルも多い。しかし西側については東側とは対照的で、古い街並みが続いており昔ながらの駄菓子屋も多いうえ、道幅も大変狭い。これは東側は区画されているのに対し、西側はまだ区画整理されていないことによるらしいが、西側も現在、区画整理されるべく計画が進められているそうだ。また東側と西側との連絡が不便なこともあって、人の流れは鉄道を境として東西に分断されている形になっている。

ゲーム場についてもやはり東側に多く、とくにスズラン通りに集中している。西側にはゲーム場が二軒あるが、それぞれ近所のヤング層を相手に地道な運営を続けている。赤羽は住宅区域で駅周辺に小中学校が数校あることから、街を歩いていてもそれらの生徒が多く見受けられる。そういうことでゲーム場に入ってくる客も小中学生が多いが、そのほとんどが自転車に乗ってやってきているため、各ゲーム場の前には常に自転車の列ができている。駅周辺のゲーム場はSC内にあるもの以外は、すべてTVゲーム場である。この界隈ではゲーム場以外にゲーム機が

上の2枚の写真はダイエーの3Fで運営している「赤羽ダイエーゲームセンター」のようす。同店フロアの中央にメルヘン調に装飾されたレール走行式乗物機を設置し、その周りに定置式乗物機とゲーム機のフロア、そして"いこいのコーナー"がある

総合的な展開を目指している「赤羽ダイエーゲームセンター」の店長、薄井章氏

データ（順不同）

ジョイランド・オリンピア 北区赤羽1-13-7、☎903-6161、本社＝㈱タイトー（☎264-8611）
ゲームセンター・ジョイボックス 赤羽2-9-1、☎901-8476、本社＝同上
ティンドン赤羽店 赤羽2-1-19、☎902-1433、本社＝㈱コインゲーム（☎208-6921）
赤羽ダイエーゲームセンター 赤羽3-7-2、ダイエーB館3F、☎902-6511（内線352）、本社＝㈱セガ・エンタープライゼス（☎742-3171）
ゲームイン平安 赤羽西1-10-3、☎906-7088、本社＝林商事（☎903-1871）
ゲームスポット・ギャル 赤羽西1-13-8、☎906-9213、直営＝志水かなえ

設置されているのは喫茶店ぐらいで、それも一店二、三台程度だ。またいわゆるアングラ的なゲーム場もないと言ってよい。

駅東側にゲーム場が四軒ある。「赤羽ダイエーゲームセンター」はダイエーB館の三階約百坪での運営で、ゲーム機と乗物機を併設している。この界隈で乗物機を設置しているのは同店だけ。同店の周囲にはファーストフード・ショップや喫茶店などの飲食店が並んで

客層の中心は小中学生

おり、また同店フロアにベンチが相当数置かれていることから、飲食してから少し遊戯機を楽しんだり休憩したりする親子連れ、あるいは孫を連れたおじいさんやおばあさんがよく訪れている。設置機種については、レール走行式乗物機（八人乗りの汽車）をフロア中央部にて走らせ、その片側フロアに定置式乗物機八台を設置。その反対側のフロアにテーブル型TVゲーム機二十数台、アップライト型TVゲーム機十数台、コックピット型TVドライブゲーム機三台、その他アーケードゲーム機約二十台、ゴルフのパット練習機三台、そしてメダルゲーム機八台という構成になっており、総機械台数は約八十台である。同店の薄井章店長によると「当店はどんな客が来店してもそれなりに楽しんでもらえるよう総合的な展開を目指している。個定客を対象とした運営ではやがて行き詰まると思う。以前は約二十坪のスペースをさいて縄ばしごなどを設置した〟わんぱくアスレチック広場〟を設け無料提供していたが、縄などのいたみがひどく運営にたえなくなったので撤去した。また飲食店が周囲にあることが当店への集客力のひとつになってはいるが、親が飲食している間子どもを一人で当店で遊ばせているケースが多く、アスレチックで子どもがけがをした例もある。だから現在はベンチと無料木馬のみにし、少しの休憩スペースを設置した。このほうが結局、運営効率がよくなっている」と語る。同店設置の乗物機とゲーム機のほとんどは一回百円のプレイ料金に設定してあり、同氏は「他のゲーム場のほとんどはゲーム料金を下げているが、当店は親子連れが対象で実際にお金を出すのは親のほうだから、ゲーム料金の高低と来店者数とは当店では無関係だ」と語る。なお同店は午前十時から午後七時まで営業している。

「ジョイランド・オリンピア」は駅前の最も賑やかなところにあり、この界隈では最高の立地条件と言える。同店はもとはメダルゲーム場であったが、三年前からTVゲーム場として運営している。一階と地下それぞれ約二十五坪あり、一階にはテーブル型TVゲーム機十五台、アップライト型TVゲーム機六台、コックピット型TVドライブゲーム機一台、フリッパー八台、地下にはテーブル型TVゲーム機のみ二十数台、両フロア合計で五十五台を設置している。フリッパーは八台を一列に並べてある。また入口右端から地下へ降りる階段の壁にはフリッパーのバックガラス数種類を組み合わせ、背後から電光スポットを当てている。この並べたフリッパーとバックガラスの装飾が店の外からよく見え、通る人々の注目を集めている。ゲーム料金は全機種が一回百円。同店の松下氏は「小中学生が主な客層だが、夜九時以降の入店はお断りしている」と語る。同店内には手製によるマンガのイラストを描いたポスターが十枚ほど掲示され、生徒たちに親しまれている。なお営業時間は午前十時から午後十一時まで。

「ゲームセンター・ジョイボックス」はスズラン通りのはずれにあり、昨年十月にオープンした店である。フロア面積は約二十坪。設置機種はTVゲーム機のみで、テーブル型が十五台、コックピット型ドライブゲーム機が一台となっている。各機種ごとに最高得点者を掲示し、それ以上の得点を出した場合に係員に申し出ると一ゲームがサービスになる。店内の天井には世界の国旗が飾られている。同店の石田氏は「自転車に乗ってグル

上の写真は自転車客の多い「ジョイボックス」の玄関部分、下の写真は同店の店内

上の写真はこの界隈で最も人通りの多い通りに面した「ジョイランド・オリンピア」の入口部分、右の写真は同店の店内でイラストやパネルに工夫がなされている

次ページへ続く

全国縦断ゲーム場ルポ

9 TOKYO 赤羽

赤羽小学校
イトーヨーカドー
赤羽線
赤羽一番街
長崎屋
ゲームセンター・ジョイボックス
ジョイランド・オリンピア
大丸
スズラン通り
オデオン座
京浜東北線
駅前商店街
西友
ディンドン赤羽店
ダイエーB館
ダイエーA館
赤羽ダイエーゲームセンター
赤羽駅
西友
ゲームイン平安
東京相互
ゲームスポット・ギャル
赤羽公園
アサヒガーデン 7F
ビアビッグバーゲン

ープでやってくる小中学生が多い」と語る。同店の営業時間は午前十時から午後十一時まで。

「ディンドン赤羽店」は以前は一階と地下での運営だったが、現在は一階のみの運営となっている。フロア面積は約二十五坪で、フロア中央から奥は一段高くなっている。テーブル型TVゲーム機二十数台とコックピット型TVドライブゲーム機一台、店頭にアーケードゲーム機一台を設置している。同店もゲーム料金は一回五十円に設定。同店の武井氏によると「赤羽は小学生から高校までの学生が多いため、学生を対象に商売を展開している街だと思う。ゲーム場もしかりだが、インベーダーブーム以降はプレイヤーがだんだん固定化し、常連客ばかりになってきた傾向がある。つまりゲームファンの層が余り広がっていないということだろう。それだけに機械の整備にはうるさいマニアが多く、少しでもメンテナンスに手を抜くとすぐそれが反映し、客数が減っていくということもあり得る。またゲーム料金については一回五十円にしている。これは五十円でも多くプレイしてもらおうという意図だが、そう大きな売上げにはつながらないようだ。しかしこれは一方でプレイヤーへのサービスという意味もある」と語る。同店は午前九時から翌朝五時まで営業しており、この界隈では最も長い営業時間である。なお同店の運営に当たる㈱コインゲームは都内に十数店のゲーム場をチェーン展開している。

さて赤羽駅西側には二軒のゲーム場がある。その一軒は「ゲームイン平安」で、同店はもとパチンコ店だったが、三年前からゲーム場として運営している。フロア面積は約百坪強と広く、テーブル型TVゲーム機約八十台をフロアに並べ、周囲の壁際にアップライト型TVゲーム機四台、コックピット型TVドライブゲーム機一台、フリッパー二台、その他アーケードゲーム機約十台、計約百台を設置している。ゲーム料金は一回百円で一ゲームの機種と百円で二ゲームできる機種とがある。同店は主に小中学生を対象に運営している。店内には十円ないし三十円くらいの菓子類を売る駄菓子屋コーナーを設置しており、この菓子を買いに来てゲームもプレイしていくという生徒が多いそうだ。また同店に来る子どもたちのほとんどが自転車に乗ってくるため、玄関および入口を入ったところに自転車を置くスペースをとっている。同店を運営する林商事の林社長は「当店の客層は平日は小中学生、日曜祝日は親子連れが多いので、ひとつのサービスの意味で店内に安い駄菓子を売るコーナーを設けている。また赤羽という土地柄に合わせて店内を大衆的な雰囲気にしているので、客も気軽に入ってくるようだ」と語る。同店の営業時間は平日が午前十時から深夜一時まで、日曜祝日は平日より一時間早く開店している。なお林商事は三月下旬に一軒ゲーム場をオープンさせ、都内で計四店のゲーム場を展開している。

「ゲームスポット・ギャル」は約二十五坪のゲーム場で、二階がゲーム喫茶になっている。設置機種はテーブル型TVゲーム機二十七台を中心にフリッパー二台、コックピット型TVドライブゲーム機一台。ゲーム料金は一回二十円、五十円、百円の三種類に分けている。機械はすべて㈱タイトーから導入している。また二階の喫茶から飲みものなどを注文できるよう、店内にインターホンが設置されている。同店の志水氏は「昼は客が多いが、夜は少ない。駅の東側は夜の飲食店が多いが、当店のある西側にはそれらはほとんどないため、夜はどうしても東側へ人が流れていってしまう。だから夜は近所の人たちが対象にならざるを得ない」と語る。同店の営業時間は午前十一時から夜九時までとなっている。

上の写真は「ディンドン赤羽店」の玄関部分のようす。右の写真は同店の店内で2段のフロア、壁に1ゲーム50円を強調した張り紙がある

「ゲームスポット・ギャル」の店内にて。同店を休憩場所としている地元民も多いという

テーブル型TVゲーム機が広いフロアいっぱいに並べられた「ゲームイン平安」の店内

話題のマシン

ハングライダーで風に乗って

障害を避け、着地

タイトーから「フライボーイ」

フライボーイ

㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）からTVゲーム機「フライボーイ」が発売されている。

これはハングライダーをテーマとしたもので、障害を避けながらどんどん飛んでいくというゲーム。全部で九パターンある。

画面右側のがけの上からハングライダーが飛び立ってゲームスタート。レバーでハングライダーを操作するが、画面右へ来ると上昇し左へ来ると下降する。途中で鳥やヘリコプター、飛行機、空飛ぶじゅうたんなどが邪魔をしに現われる。それらが近づいた時、タイミングよくボタンを押すとけ落とすことができるが、ぶつかるとアウト。また一定時間内に着陸地点に到達しないとアウト。BONUSの各文字の旗を通過すると、着陸地点に到達した時に高得点が加算される。飛行中に野、山、海と景色が移り変わり、汽車、鉄橋、ビル、ヨットなども現われプレイヤーの目を楽しませる。

得点は飛距離に応じて上がっていくほか、飛行機三十点、鳥、ヘリコプター、空飛ぶじゅうたんが各五十点、着陸地点到達はミステリー得点となるが、三パターンクリアするごとにそれぞれ二十点ずつアップされる。ハングライダーが三人アウト（切替可能）でゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加となる。なお同機は金子製作所の開発によるもの。

テーブル型（20ｲﾝﾁ）のみで定価六十万円。

訂正　前号本欄で紹介したタイトーの「ザ・ピット」の定価のところで、基板販売とあるのは正しくは「ROMキット販売」でした。謹んで訂正します。

六場面で宇宙戦争

4方向レバー操作の日本ゲーム「モンスターゼロ」

モンスターゼロ

㈱日本ゲーム（本社東京、田中幸男社長）からTVゲーム機「モンスターゼロ」が発売となる。

これは宇宙戦争をテーマとしたもので、プレイヤーは四方向レバーで宇宙船を操作し、発射ボタンで敵を攻撃していくというゲーム。全部で六場面あり、第五場面までは敵が右から攻撃してくるのを左から迎撃する画面で、第六場面は敵が上部から攻撃してくるのを迎撃する画面となる。宇宙船は第五場面まで画面の左端に、第六場面では最下部にいるが、画面中央部までは移動できる。

第一場面は敵宇宙船および敵機との戦い、第二場面では虫のようなスペースエイリアンが現われ、第三場面は流星群、第四場面はUFO軍団、第五場面は巨大なUFOステーションがどんどん攻めてくる。第六場面で上部に大魔王が現われ、その両眼から敵機が次々と飛び出して攻撃してくるのを迎撃するとともに、大魔王の両眼を点滅している時に狙い撃つと高得点となる。

敵を撃破するごとに画面右上に赤旗が立ち、十本旗が並ぶと次の場面へ移る。宇宙船三機が撃破されるとゲーム終了だが、一定得点以上で宇宙船一機が追加される。

基板販売のみで定価未定。

清涼飲料の缶をモデルに

〝ソフトドリンク〟

日娯の節電型キディカーで

清涼飲料と言えば子どもたちに非常になじみが深いが、今度この清涼飲料の缶をモデルとした三種類のバッテリーカーが日本娯楽機㈱（本社東京、遠藤嘉一社長）から発売となった。

これは同社〝節電型キディーカー〟シリーズの新作でソフトドリンク「コーラ・コーラ」「オレンジつぶつぶ」「レモンソーダ」の三機種。それぞれその機種名の缶の中に入ってバーハンドルにより運転を楽しむもの。童謡二曲（切替式）がついている。このキディカー・シリーズは省エネ・モーターの採用によりバッテリー交換回数が減り、メンテナンスも簡単。またバッテリーがなくなる前に赤ランプが点滅し、バッテリー交換時期を知らせる。作動時間は一分三十秒から三分までの切替可能。本体はFRP製。

定価は三機種とも三十五万円。

ソフトドリンクシリーズ（左から右へ）「コーラコーラ」、「オレンジつぶつぶ」、「レモンソーダ」

話題のマシン

母親が子どもを助けるため

跳ぶカンガルー

サン電子からTVゲーム新製品

カンガルー

サン電子㈱（本社愛知県江南市、前田昌美社長）からTVゲーム機「カンガルー」が発売となった。これは〝ママカンガルー〟が障害を避けながら〝子カンガルー〟を助けに行くというゲームで、全部で四場面からなっているもの。

画面は階層状になっており、最上部にいる子カンガルーを救いに上っていく。途中でサルが邪魔をし、ランダムにリンゴが落ちてくるのでこれを避けねばならないが、パンチ（ボタンを押す）を当てると得点になる。またサルがヨコからリンゴを投げてくるので、レバー操作でジャンプか伏せるかして避ける。時々現われる〝ツッパリコング〟とボクシングをして、負けると数秒間パンチが効かなくなる。途中にあるフルーツを取ると得点で、全部取った場合にベル（画面内一ヵ所）をジャンプかパンチによって鳴らすとフルーツが新たに現われる。なお最初に画面左上に表示されたボーナス得点（二千点）が徐々に減っていき、ゼロになるまでに子カンガルーを助けないとアウトだが、救出時に残りボーナス点があるとこれが得点として加算され次の場面へ移る。

第一場面ははしごを上り、第二場面以降は上、左上、右上の三方向ジャンプを駆使する。なお第三場面ではタテに組重なったサルたちが子カンガルーを持ち上げており、パンチでサルを一匹ずつヨコへ飛ばし、救えるところまで下げる。その時枝からたれ下がった綱にサルが数匹つかまると枝が折れ、十数個のリンゴが一度に落下するので、このサルもパンチで落としていく。

得点はサルとリンゴは各二百点、フルーツは二百点でベルを鳴らすと倍になる。ツッパリコング八百点、一万点以上でママカンガルー一匹追加だが、三匹アウトでゲーム終了。

テーブル型のみで定価は14ｲﾝﾁ型四十四万円、20ｲﾝﾁ型五十万円。

真砂工業から初の定置型

消防車など2点

下の基台が小さいのが特徴

真砂工業㈱（本社東京、真砂幸男社長）から定置型乗物機「パトカー」と「消防車」が五月上旬に発売となる。

これは同社初の定置型の乗物機で、外観のイメージを損なわないように下台を低くし、そのために乗りやすくなっているのが特徴。動作はローリングとピッチングを繰り返すが、非常になめらかな動きをする。作動時間は九十秒で、作動中にボタンを押すと擬音が出る。両機種ともボンネットにパトライトが付いており、乗客にパトライトの点滅がよく見えるようにしてある。二人乗り。

「パトカー」は上部とボンネットにそれぞれパトライトがある。定価五十五万円。

パトカー

「消防車」は上部についている鐘が、動きとともに鳴るようになっている。定価五十八万円。

消防車

メダル貸出機を兼ねる

汎用両替機

セガ社「ニューディスペンサー」

今度登場した五百円硬貨を含む各種硬貨の両替機は多く発売されているが、硬貨と紙幣を受入れ硬貨に両替えするとともにメダル貸出しも行なうという、ゲーム場にはとくに有利な万能的な両替機が発売されることになった。

これは㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、ローゼン社長）が開発した「ニュー・ディスペンサー」で、ホッパーが二個内蔵されており、二種類の硬貨払出しまたはメダル貸出しができ、別売りのホッパーとの交換により、用途に合った両替機として使えるほか、メダル貸出機と併用できる。

メダル貸出機として使用する際はロケーションの状況に応じて、硬貨一ないし九枚に対しメダル一ないし九十九枚のいずれにも設定できる（例えば三百円でメダル十六枚）。

払出用収納枚数は百円ないし十円硬貨二千五百枚、五十円硬貨二千枚、メダル二千枚のうちいずれか二種類。受入れ紙幣の収納は三百枚までの積重ね方式。紙幣は表と裏長手四方向に受入れ可能。識別時間は一・五秒。

両替ないしメダル貸出枚数の表示機能、また作動異常個所表示機能などもある。定価七十六万円。

ニューディスペンサー

SEGA® *Invade the enemy base & destroy the giant robot ship*

フロアの中央にも置ける新型ミディ

ZAXXON™

セガ・ザクソン
敵基地深く侵入せよ！
地上からのミサイル攻撃をかわせ！
目ざすは敵司令ロボットだ……
素晴しい立体感とあざやかな色彩で
圧倒されるこの迫力！

TURBO

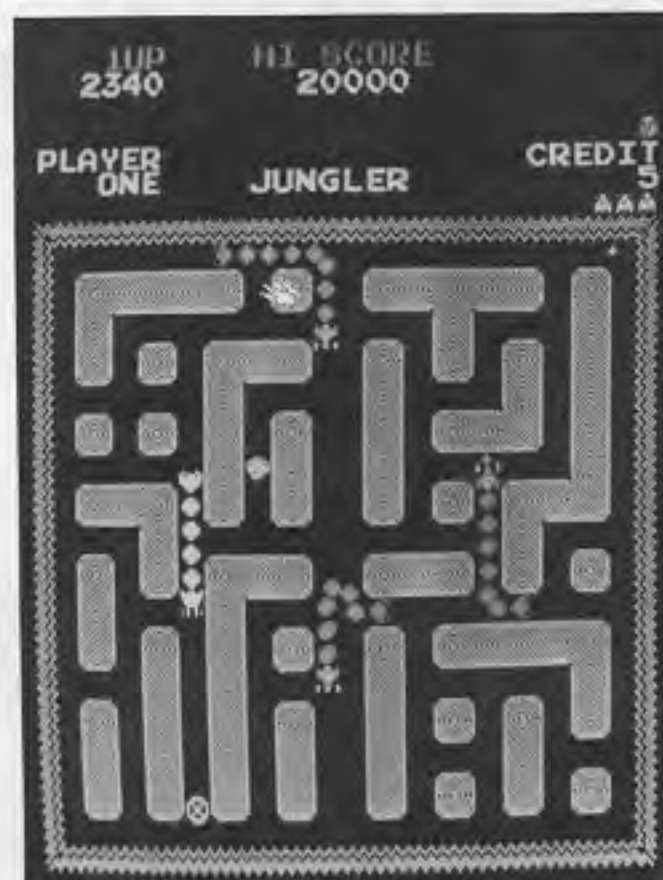
SEGA's New Car Racing Game

セガ・ターボ・ミニコックピット・タイプ
壮大なスケールで描いた驚異のF－Iレース
場所をとらず、お求めやすい価格で人気急上昇！

KO PUNCH

SEGA's Dynamic Boxing Game!

セガ・KO・パンチ
タイミングに合わせてKOパンチ!!
ダイナミックなボクシング・ゲーム

JUNGLER

ジャングラー
追いつ追われつ！迷路に展開するムカデの
スリリングな生き残りゲーム。新発売！

SEGA VIDEO POKER

It's an exciting game!
Try to beat the dealer!

セガ・ビデオ・ポーカー
実際のドロー・ポーカーのスリルを味わえる
メダル・ビデオゲーム！ハイ・アンド・ローも
楽しめます。

1台で両替とメダル貸出しができるマルチ・ホッパー式ディスペンサー！

新500円硬貨にも対応

SEGA® セガ・両替機
NEW DISPENSER（セガ・ニュー・ディスペンサー）

●究璧でスピーディーな紙幣識別機
高精度を誇る新機構の紙幣識別機は、瞬時に紙幣を識別。勿論、ニセ札、類似品等の不正使用を完全にシャットアウトします。

●簡単でスムーズな紙幣投入
紙幣投入は千円札、五百円札、ともに表、裏、長手4方向に受け入れますので、利用者にとまどいがありません。

●ひとめでわかる作動状況
6種類のイン・アウトメーターにより両替、及びメダルの貸出し状況がひとめでわかりますのでメンテナンスが非常に楽になりました。

●メモリー・バックアップ方式で
利用者とのトラブルを解消
作動時に万一、停電、電源切等があっても両替の残数を表示しますので利用者とのトラブルが防げます。

●デジタル・エラー・メッセージで
異常個所をすばやく発見
コイン切れ、コインシュート・トラブル等、万一作動に異常が出た時、その個所をデジタル表示しますので、すばやく対処できます。

●組合せ方いろいろのマルチ・ホッパー
高性能ホッパーを2個内蔵しておりますので、いろいろな組合せが出来、ご希望にマッチした使い方が出来ます。

（組合せ例）
標準仕様

両　替
¥1,000➡¥100×10枚
¥500➡¥100×5枚
¥100➡¥50×2枚

オプション仕様
（ホッパー別売）

¥1,000➡¥100×10枚
¥500➡¥100×5枚
¥100➡¥10×10枚

¥1,000➡¥100×10枚
¥500➡¥100×5枚
¥100➡メダル×5枚（メダル貸出）

盗難防止警報装置付

（メダル貸出枚数は任意に変えられます）

SEGA®　株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　　社　東京都大田区羽田1－2－12　電話 03(742)3171(大代表)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3－80－14　電話011(841)0248(代　表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2－5－3　電話 06(334)5331(代　表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2－5－15　電話092(522)4715(代　表)

エスコ貿易は新しいレジャーシステムを全世界に供給し続けています。

Still the Leader in the World wide Distribution of the Newest in Leisure System

本　　社　〒108 東京都港区三田3-5-16　TELEX J27181
TEL 03(455)6511(大代表)
技　術　部　〒140 東京都品川区東品川1-32-15コーショービル3F
TEL 03 (472) 6405(代表)
大阪営業所　〒556 大阪市浪速区元町2-12-24-106
TEL 06 (647) 4455(代表)
名古屋営業所　〒464 名古屋市千種区今池4-1-11 岩田ビル
TEL 052(732) 2611(代表)

CBSとバリー提携

家庭用TVゲームのカートリッジ化で

業務用TVゲームから家庭用TVゲームへと人気とビジネスが移行しつつあると見られる米国で、CBSとバリー社が提携し、この分野で圧倒的強さを誇るアタリ社への巻き返しに出たものと注目されている。また家庭用ゲームカートリッジはレコード小売店からも販売されていることから、レコード販売ルートでもバリー社はアタリ社に対抗したことになると指摘されている。

バリー社（本社シカゴ、ロバート・ミューレーン社長）とCBSコロムビア・グループ（本社ニューヨーク、トマス・カーワン社長）は四月二十日、CBSコロンビア社がバリー社（厳密に言えば子会社ミッドウェー社）の業務用TVゲームを家庭用カートリッジとして製造、販売することで合意した、と発表した。対象となるバリー社側の業務用TVゲームは、同社が現在開発中のものや今後四年間に開発ないし許諾されたものを含むとなっている。CBS側が最初にカートリッジ化するのは「キックマン」「ゴーフ」「ウィザード・オブ・ウォー」の予定だ。

CBSコロンビア・グループの親会社はCBS社。CBS社の子会社にはCBSコロムビア・グループのほか、米国三大テレビネットワークのひとつCBSテレビがある。CBSコロムビア・グループはコロムビアをレーベルとするレコードメーカーであるとともに、ディストリビュータであり、また玩具部門としてガブリエル・インダストリーズ社（本社ニュージャージー州）を持っている。CBS側はさらに、米国での「ルービック・キューブ」のメーカーであるアイデアルトイ社をこのほど買収しており、これをガブリエル社と合併させ、さらに大メーカーにする予定である。今回CBS側がバリー社側から家庭用化の許諾を受けたことにより、製造を担当するのはガブリエル社となっている。

ガブリエル社は年末までに前記三ゲームのカートリッジ（アタリ社CVS方式用）を市場に出す予定である。同社はさらにマッテル社インテレビジョン方式用やその他方式用も次々とカートリッジ作製に入るとし、今後四年間に四十種のゲームをカートリッジ化する予定である。なお同社は幼児用玩具、家庭用木馬、各種ゲーム玩具、家庭用ジムなどのメーカーであるとともに、セサミストリートやディズニーのキャラクター使用の玩具の販売業者でもある（以上はCBS社とバリー社による発表に基づくものであるが、バリー社系アストロビジョン社がカートリッジを製造、ガブリエル社が販売するという四月二十二日付日経産業の特派員記事もある）。

バリー社のミューレーン会長は「CBSとともに家庭用TVゲーム市場に参加できることを喜こんでいる」と語り、CBSコロムビア・グループのカーワン社長も、業務用ゲーム機分野におけるバリー社の力とCBS社の市場開発力との結合は発展し続ける家庭用TVゲーム分野で威力を発揮する、と語っている。

なお家庭用TVゲームのカートリッジはレコード店からも販売されている。アタリ社のそれが親会社ワーナー・コミュニケーションズ（WCI）社のもとにあるワーナー系レコード販売ルートを活用しているのに対し、CBS側もまたCBSレコードグループのルートを活用する見込みであり、家庭用TVゲーム産業は玩具、コンピューターの各産業だけでなく音楽、レコード産業にも影響を及ぼしつつある。

バリー社 新方式で発表

フリッパーで初の「パックマン」

バリー社ピンボール部門（本社イリノイ州ベンセンビル）が先日のAOEで発表したフリッパー「ミスター＆ミセス・パックマン」。

TVゲーム「パックマン」の主要素である迷路状の動作を採り入れ、フリッパー化した（トム・ニーマン副社長）とのことで、プレイフィールド下側中央にある〝パックメイズ〟でのゲームが楽しめるのが最大の特徴。

また、従来と異なりバックガラス部分が低く二層になっているのも注目される。

フリッパーの人気下落はパックマンで救えるか。

Mr. & Mrs. Pac-Man Pinball
(Bally Pinball Division)

海外の論潮

パックマン・フィーバー

——プレイルームをスィートにさせるもの

米国の国際的週刊誌「タイム」四月五日号はその経済欄で、TVゲーム「パックマン」がさまざまな他の商品に置きかえられ、新しいキャラクターになっている状況をまとめている。題して「パックマン・フィーバー」。

「パックマン」はあらゆるところでその姿を現わしている。生後わずか一年三ヵ月のこのアーケードゲーム機は、推定十億ドルもの硬貨を飲み込み、TVゲーム市場で最高の人気機種になっただけでなく、その小さな黄色の生き物（パックマン）は今や家庭にまで侵入し、そしてジーンズからヒットチャート上昇中のポップソング〝パックマン・フィーバー〟に至るまで二百種近い副産物を生み出している。

「パックマン」とは、TVゲームの中のパイの形をした黄色いもので、ドット（点）やカラフルなフルーツや、そして迷路のような世界に住む四匹の妖怪を飲むことによってスコア（得点）をあげるが、しかし逆に妖怪につかまり、食べられるとしぼんで消えてしまう。このゲームはもともと日本で開発されたもので、決して満たされることのない食欲を持つ飢えた人をモデルにしている。その名前も、日本語で〝食べる〟という語の〝パク〟からきているのだ。

ワーナー・コミュニケイションズ（WCI）社系のアタリ社が三月中ごろ「パックマン」の家庭用TVゲームのカートリッジ（定価三七・九五ドル）を発売して以来、これらの小売業者はそのカートリッジの在庫確保ができないでいる。ウォール街、ゴールドマン・セッシェ社のアナリストであるリチャード・サイモン氏の推測によれば、アタリ社は今年「パックマン」のカートリッジを九百万個売り、それによって約二億ドル得ることになる。彼はアタリ社が「パックマン」で稼ぐ収入が最終的には、二十世紀フォックスが映画史上最大の収益をあげた映画「スターウォーズ」で得た利益をしのぐと予想している。

もうひとつのビック・スコアラー（大量得点者）はバリー社の子会社であるミッドウェー社である。同社は日本のナムコのライセンス契約のもとで九万六千万以上ものアーケードゲーム機「パックマン」を販売し、また「パックマン」のほとんどすべての関連商品に対するロイヤリティ受領権を持っている（但し、家庭用TV機でのそれはアタリ社に対しナムコはライセンスずみ）。コネチカット州ハートフォードにあるコレコ・インダストリーズ社は、電池式のテーブルトップ型「パックマン」を市場に出しているし、ミルトン・ブラッドレー社は「パックマン」のパズルやカードゲームや電気を使わないボードゲームを発売する予定だ。このほか「パックマン」の玩具やパジャマやランチボックスやバンパー・ステッカーに加え、ホールマーク社のカードやギフト用包装材、ダンリバー社のシーツや枕カバー、JCペニー社の子ども用衣料品などが続々と発売される予定である。ミッドウェー社のスタンレー・ジャロッキー副社長は「我社は八〇年代のミッキーマウスを所有しているのだと考える」と語っている。

コロムビアレコードの『パックマン・フィーバー』は、〝パックマンフィーバーにかかった／気が狂いそうだ〟と歌詞にあるが、先週の「ビルボード」誌のヒットチャートで九位となった。出版業界も得意顔で次々とパックマン関係の本を出している。例えばシグネット版・一二八頁のペーパーバック『パックマン攻略法』は、ニューヨークタイムズ紙のベストセラーリストにその名を連ねているし、ポケットブック版『パックマンで勝つ方法』という本も出版されている。一方、バリー社では先週、「パックマン」をモデルにした最初のフリッパーを発表した。同社は同機が、「パックマン」のようなTVゲームに食われ放しだったフリッパーに、人々の関心を呼び戻すことを望んでいる。

パックマンの父祖たち

——ロイヤリティをパクパク食べるナムコ

米国の権威ある経済週刊誌「フォーチュン」は〝時の人〟欄で、「パックマン」を生み出したナムコの中村氏と岩谷氏を紹介した。「パックマンの父祖たち」を題するこの小文は、その出生の秘密など興味深く書いている。

イワタニ・トオル氏（二七）は、二年前のある日の午後三時ごろ空腹に悩まされていたときに〝モンスターたちに追われながらドットを食べている黄色い生きもの〟のイメージが思い浮んだことを覚えている。六週間というもの、このイメージは、ナムコの電子回路設計技師であるイワタニ氏にとりついて離れなかった。ナムコはTVゲーム機メーカーであり、一九八二会計年度の推定売上高は八千二百万ドルである。そこでかれは自分のアイデアを同僚のコンピューター専門家やナムコの設立者である**中村雅哉社長**（五六）に披露したが、社長ははじめあまり気乗りしないようすだった。六ヵ月後ナムコの開発チームは「パックマン」を完成させ、このゲームはこれまでで最も人気のあるTVゲームとなった。現在、「パックマン」は単価三十五ドルのカートリッジとなって米国の家庭に侵入している。このカートリッジは、ワーナー・コミュニケーションズ社のアタリ社部門がナムコからライセンスを得て、アーケードゲームを翻案して作られたものである。

「パックマン」は、どんどん食べるという意味の日本語の擬声語「パクパク」から名付けられている。アタリ社は今年「パックマン」カートリッジを九百万個売って二億ドル以上の売り上げを得ると見込まれているが、ワーナーの重役はそのことについてなにも言わない。ナムコはカートリッジ一個につき約一ドルのロイヤリティをどんどん手に入れることになっており、昨年の会計年度で一千万ドルに達したと思われる同社の純利益が倍増するのも容易だろう。今や八万点のスコアを出してすっかり「パックマン」フリークのようになった中村氏は、〝三十万点も出すうちの会社の若い女性たちに追いつくこと〟がかれの目標だと言っている。

海外の話題
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

修正コピーも違反に

ミッドウェー社の訴えで、TVゲーム著作権また前進

TVゲームでオリジナルのゲーム内容を無断で修正する、いわゆる〝スピードアップ〟キットは、もとの著作権を侵害している——という判決が米国で出され、また一歩TVゲームの著作権保護は前進した。

これはミッドウェー社（本社イリノイ州フランクリンパーク、マロフスキー社長）がアーチック・インターナショナル社を相手どって争ってきたTVゲームの著作権をめぐる民事訴訟で明らかになったもの。三月十九日、イリノイ州北部・連邦地方裁判所が下した判決は、ミッドウェー社の主張を支持し「アーチック社の『ギャラクシアン』スピードアップ・キットは、ミッドウェー社の『ギャラクシアン』に表わされる視聴覚的な作品の中のもとの著作権を侵害するものである」と断定した。

判決はさらに、アーチック社の「パックマン」改造用PCボードキットにも触れ、これもミッドウェー社の「パックマン」に表わされる視聴覚的な作品の中の著作権を侵害するものとの判断を下した。コンピュータープログラムをコピーしているかどうかについては、この判決は結局触れないままであったが、あくまでも視聴覚的な作品としてのTVゲームの著作権を重視し、その視覚的な修正や聴覚的な修正が著作権者の了解を得ずしてなされた点が追及されている。オリジナルのTVゲームを無断でまるごとコピーするのはもちろんのこと、他の著作物でも認められているように多少の修正なり変更をすることも、著作権侵害に当たる。TVゲームでの修正の多くは絵柄や音を少し変えてみたり、あるいは動作速度を早く（スピードアップ）して難しくしたりしているケースが多く、一般に無断修正のことをスピードアップとかノックオフとか言ったりしている。今回の判決はこうしたスピードアップ・キットがTVゲームの著作権侵害に当たるとしたものである。

この訴訟は、しかも、アーチック社がそもそも①TVゲームに著作権は及ばないとか、②改変されているからコピーでないとか、真向うからミッドウェー社に対し反論してきたため、いわゆる本質論が浮き彫りになり、かえってTVゲームの著作権を明確化することになった点が評価されている。たとえばアーチック社はミッドウェー社がコピーされたROMを問題にしているが、ROMそれ自体にはミッドウェー社の主張する著作権はない——との議論を持ちかけた。つまりROMは実用品であり、実用品に著作権は認められていないというわけである。判決は、単に実用品であるなら確かに著作権の対象にならないが、TVゲームの場合は視聴覚的な作品であり、自動車などの実用品ではなく、書籍とか映画のようなものであるとした。

この判決に関しアタリ社のポール副社長は「TVゲームは本や映画と同様に著作物として認められており、しかもそれを勝手に改変することも著作権侵害となることは明らかである。私はこの判決を支持するし、アタリ社のTVゲームを無断で改変コピーする者を許さないことも当然だ」と語っている。

なお似たような判決はロサンゼルス連邦地裁でも出ている。ミッドウェー社がエンターテイメント社らを相手どって進めてきた訴訟では一月二十五日に、またパチンコ・パレス社などを相手どって進めてきた訴訟では三月十一日に、それぞれの判決で、無断のスピードアップキットの販売ならびに使用（オペレート）することは著作権侵害になるとしている。

世論対策で〝手引書〟

米国ADMA、コピー対策でもマニュアル検討

米国の小型AM機メーカーの協会であるADMA（アミューズメント・デバイス・マニュファクチュアラーズ・アソシエーション、本部イリノイ州、ジョー・ロビンズ会長）では二月二十五日、サンディエゴのシェラトン・ハーバー・アイランドホテルで通常総会を開き、社会的キャンペーン（PR）や、TVゲームのコピー排除などについて審議した。

ADMAが設立されたのは昨年二月十日だから、ちょうど丸一年経過したことになる。昨年三月四日にはディストリビューターの協会であるAVDMAも設立された。そしてTVゲームブームが全米で高まるとともに、一般マスコミや社会風潮がTVゲームやアーケードゲーム全般に対し（無理解が理由で）批判的ないし攻撃的になってきているが、これに対しADMA、AVDMA、そしてオペレーター協会のAMOAの三協会が対策を講じることになった。そのための本格広報機関として、三協会は昨年十二月二十四日にダニエル・J・エーデルマン社（本社シカゴ）を指定していた（本紙第182号既報）。今回のADMA総会の第一号議案は以上に関する具体的な検討である。

これら三協会がエーデルマン社とともに作業を進めた結果、百ページに及ぶ「地域社会への対処のしかた（ア・コミュニティ・リレイションズ・マニュアル）」という本が作られることになり、それがADMA総会で検討された。これは、単に無理解でTVゲームやアーケードゲーム（ギャンブルやグレイゲームについてADMAは関知していない）に対し批判的ないし攻撃的な一般マスコミや社会風潮にどう対処するかという〝手引書〟である。この第一号議案は承認され、この本は四月中にも発行されることになった。

ADMA総会の第二号議案はTVゲームのコピー排除についてである。同協会は発足以来、TVゲームのコピー排除を主な目的のひとつとしてきており、同総会でも具体的な対策が検討された。ADMAの顧問弁護士であるデービッド・メーアー氏は、全米各地で進められてきているTVゲームコピーの訴訟について、それぞれの概略を説明し、各地の裁判所判事の考えがどこまで進んできたかという報告を行なっている。ただ、この分野では必らずといっていいほどミッドウェー社の健闘ぶりが披露されるが、同社が（ギャンブル機のメーカーでもあるバリー社の子会社だという理由で）ADMAの会員でない点がこの会合で改めて指摘され、バリー社との関係を無視してミッドウェー社を早く会員にしようということになっている。TVゲームのコピー対策についてもADMAはマニュアルを作り、一層スムーズにそして強力にコピーを排除していくとしている。

ピザ・タイム・シアター

100店目オープン

さらに続々と展開予定

アタリ社創設で知られるノーラン・ブッシュネル氏が生んだ「ピザ・タイム・シアター（PTT）」はついに三月中旬〝百店目〟をオープンさせて話題となっている。

〝百店目〟のオープンとなったのは、ニューヨーク州ペンフィールド店で、同店はニューヨーク州初のPTTでもある。経営はPTTのフランチャイズ方式で、直接にはピザ・コンセプト社が経営に当っており、今年中にあと六店同州内でオープンさせるとしている。

PTTは一九七七年五月、ブッシュネル氏の手で第一号店がカリフォルニア州サンジョセでオープンして以来、きわめて順調に発展を続けている。このPTTは、動物のキャラクターを用いながらゲーム場とファミリーレストランを複合させたユニークな店舗形態となっており、新しい店舗概念として注目されている。

現在PTTは、ピザ・タイム・シアター社（本社カリフォルニア州サニーベイル、キーナン社長）が所有している店舗が五十四軒、フランチャイズ店が四十六軒の計百軒となり、その地域は米国二十二州とカナダ、オーストラリアに及んでいるが、同社ではまだまだ続々と展開していく予定である。

なおPTT社は昨年四月に株式を上場しており、経営内容もきわめて良好とされている。

来年ATEはロンドンで

これから先の主な国際AM展の予定

来年にかけての海外の主なAMショーの日程などが本紙に届いている。それらの日程と開催地（カッコ内）は次のとおりとなっている。

十月六—七日＝英国・ロンドン・プレビュー。

十一月十八—二十日＝米国AMOAエキスポ（シカゴ）、IAAPAショー（カンザスシチー）。

十二月十四—十七日＝フランスのフォーレン・エキスポ（パリ）。

八三年一月十一—十三日＝英国ATE（ロンドン）。

一月二十—二十三日＝西独IMA（フランクフルト）。

三月十一—十二日＝米国AOE（シカゴ）。

アルバート・サイモン氏が資金援助し

経営危機をくぐり抜けたスターン社

さきほど創立五周年を祝っていた米国スターン社（本社シカゴ、ゲーリー・スターン社長）ではあるが、実は経営悪化が伝えられてきたところ、USビリヤード社（本社ニューヨーク州、アルバート・サイモン社長）とアルバート・サイモン社（同）とが資金援助をして、なんとか継持できることになった——と話題になっている。

スターン社の経営状態悪化は、出資者のひとりであるマーチン・プロムリー氏が手離した株式を千五百万ドルで取得したことが主な原因のようであるが、詳しくはわからない。これに対し、さきほどアービング・ケイン社を買いとって米国で話題となったUSビリヤード社らが、さらにスターン社に数百万ドルの金を貸して援助したというわけだ。金額は明らかでないが、その貸与金はスターン社の株式と転換可能との条件つきになっている。

USビリヤード社ならびにアルバート・サイモン社は、アルバート・サイモン氏の所有する会社で、同氏は米国AM業界でも長い経験をもつベテランのひとりとされている。USビリヤード社は硬貨作動式のプールテーブルやTVゲーム機などのメーカー、またアルバート・サイモン社はニューヨーク地域におけるスターン社製品のディストリビューター。アルバート・サイモン氏は、ゲーリー・スターン氏の父サム・スターン氏とも古くから親交を結んでいる。

マルエツ東和店２階全フロア（約1000㎡）を使用

ＴＶ機のない室内ロケ

㈱後楽園ロコモティヴ運営の「あそびの広場」

「あそびの広場」のメーン施設はレール走行式乗物機とその軌道に囲まれたパブリックスペースで、地域住民のいこいの場となっている

SCの二階全フロアを使用し、しかもTVゲーム機を一台も設置していない遊戯場が一月十五日にオープンし話題となっている。

「あそびの広場」の設計段階から携わっている木村潔店長

これは東京・足立区のスーパー「マルエツ東和店」二階にある「あそびの広場」で、㈱後楽園ロコモティヴ（本社東京、真鍋和久社長）の運営によるものである。同店は常磐線亀有駅から西へ徒歩で約二十分のところにある二階建てのスーパーで、住宅街の中に建てられている。

このスーパーは当初計画では一階と二階の両フロアを売場とした大規模店舗にする予定であったが、地元住民とくに地元商店街からの風当りが強く、結局売場面積を半減、二階を凍結面積とし一階のみで生鮮食料品と日用品を販売することになった。そして二階フロアの利用として遊戯場を設けることになったが、その際地元住民側からの要望によりパブリックスペースを広くとることと、TVゲーム機を設置しないということで、住民側との話合いがまとまったそうである。そこで同ロケーションの展開が㈱後楽園ロコモティヴに持ち込まれ、同社はその制約のもとでロケづくりを行なったわけだ。同社は関東方面に約三十ヵ所のロケを展開しており、そのうち過半数が乗物機を重視した室内ロケであるが、売上げ効率のよいTVゲーム機を除いたロケづくりはこれが初めてということもあり、ある程度の営業面での不安を抱えてオープンした。しかし結果は好調で、同店の設計段階から携わっている木村潔店長は「開店二ヵ月後まで予算を約二倍もオーバーする売上げを示し、四ヵ月を経た現在でも十分に採算ベースに乗っている。また地域住民からも大変親しまれている」と語り、営業面での成功とともに同店が地域住民に抵抗なく受け入れられていることを強調している。

レール軌道を効果的に利用

マルエツ東和店二階は約一千平方㍍あり、そのうち約六百平方㍍が㈱後楽園ロコモティヴ運営の「あそびの広場」、あと約四百平方㍍がマルエツ運営による卓球とオートテニスのコーナーになっており、二階全フロアを〝ファミリーランド〟と総称している。

「あそびの広場」は中央部に約百八十平方㍍の人工芝を敷いたパブリックスペースを設け、その境界線にレール走行式乗物機を走らせ、周囲に定置型乗物機とアーケードゲーム機を設置しているが、設置機種の大部分は乗物機で占められている。人工芝のフロアは中心部に大きな擬木があり、すべり台や中に入って遊べる木製の汽車、FRP製の木株やベンチなどが設置されており、親子連れにかっこうの休憩スペースとなっている。同スペースは登坂タイプのレール走行式乗物機によって囲まれ、線路の下に作ったトンネルが出入口となっている。これは広いパブリックスペースを設けるという当初の条件を満たし、かつ有効的にレイアウトされており、その工夫は注目に値する。木村店長は「目玉機種の選定、それとパブリックスペースとの調和という点で苦労した」と語っている。これが同店を遊園地的な雰囲気に盛り上げており、地域住民に好評を博している最大の要因となっているという。同レール走行式乗物機は信水貿易㈱〝チビロコシリーズ〟の二機種を設置した「銀河鉄道」で、同店で人気、売上げともに最高という。これは利用料金が一回二百円で他の乗物機よりも高いが、同店のシンボル的な乗物機だけに来店者が一度は乗っていくということによるらしい。

そのほか定置式乗物機十九台、バッテリーカー五台、アーケードゲーム機八台、ボールの海の中で遊ぶ「ふわふわボール」一台を設置している。とくにバッテリーカーと定置式乗物機フロアの壁にはメルヘン調の絵が描かれ、中央の擬木とマッチし店内全体が森のイメージになっている。また人工芝フロアとは別に、イスとテーブルを各所に設け親子連れに便宜が図られている。

現在の客層は一応落ちついてきているようだが、木村店長は「この地域にはすべり台やブランコなどを設置した公園が数ヵ所あるので、気候のよい春や秋には親子連れが公園に行ってしまうおそれもある」と多少の不安をもらし、その対策として同氏は「設置機種の入れ替えを図り、人気キャラクターを呼んでのイベントや遊戯無料開放デーなどを実施していく」と語っている。

同フロアに併設されて卓球（四台）とオートテニス（二台）のコーナーがある。同コーナーへは子ども連れの夫婦のほかヤングの客も多く来て、「あそびの広場」とうまくタイアップし運営効率を上げている。またそのことは同フロアが子どもから老人まですべての層が楽しめ、また休憩できる場であることを意味している。このほか各種自動販売機コーナー、コインロッカー、洗面台なども設けられ、客の側に立った配慮が随所に見られる。

従来のSC型ロケもあるにはいるが、同店のようにTVゲーム機を設置しないなどという厳しい条件下でのロケ展開は珍しく、いわば地域住民との協調によるロケの成功例として、今後の成り行きが注目されている。

人工芝のパブリックスペースは中央に大きな樹木を配し、無料遊具やベンチなどが備えられたメルヘン調の公園的な空間である

「ふわふわボール」（左側）で遊ぶ子どもを親はイスに座って見守る。右側にアーケード機（全部で八台のうち）三台が並んでいる

ゆったりと配置された定置型乗物機フロアにイスとテーブルも設置。同店ではこのように親子連れに対する配慮が各所でなされている

バッテリーカーのコーナーはぬいぐるみ式の機種を五台設置。壁に森の絵を描き柱は樹木をかたどり、メルヘンムードがいっぱい

マルエツ運営の卓球コーナー（30分 200円）は家族で楽しむ客が多く、オートテニス（1プレイ 300円）はヤング層に人気が高いという

「あそびの広場」配置図

階段 / WC / WC / アーケードゲーム機 / ふわふわボール / イス / 事務所 / ミニボウリング / 卓球コーナー / エスカレーター / スキルディガ / 象 / パンダ / 馬 / 人口芝入口（トンネル） / 汽車 / ベンチ / ベンチ / 人工芝 / 樹木 / すべり台 / テーブル / 銀河鉄道 / 定置型乗物機 / 定置型乗物機 / 定置型乗物機 / パンダシーソー / ラウンドパトカー / SL / イスとテーブル / バッテリーカーコーナー（ぬいぐるみ） / ベンチ / サービスカウンター / オートテニス / オートテニス / コインロッカー / ベンチ / 自販機 / 洗面台

上図「定置型乗物機」と表記した部分の内容は次のとおり。
ヘリコプター、メロディカー、戦車、カチカチポッポ、ひこうき、消防車、新幹線、サファリカー、アラレちゃん、ジャンボジェット、海のパトロール、カーフェリー、ドラえもんタイムマシン。

本のおさわり

ギネスブック'82

世界記録事典（講談社）

世界の記録を集めた「ギネスブック」は今回で28版、26年目を迎えたが、日本版は80年版以後講談社（Nマクワーター編、青木栄一、大出健訳）から発行されている。日本版の82年版でAM施設、ギャンブル機に関係あるところをピックアップしてみたが、前回と比べると1年間のうちにだいぶん変化しているのがよくわかる。なお「フェリス観覧車（ウィール）」は英文版で「観覧車（ビッグウィール）」になっている。

最大の遊園地

米国フロリダ州中部のオーランド西南32kmにあるディズニー・ワールドで、総面積1万1,105ヘクタール。1971年10月1日に4億ドル（1,400億円）をかけて開設し、初年度に1,070万人の入場客があった。最も入場客の多いのは、カリフォルニア州アナハイムのディズニーランドで、1981年1月8日午前11時10分で延べ2億人に達した。1日の最高入場客数は8万4,000人。

フェリス観覧車

発明者の米国人技師ジョージ・W・フェリス（1859－96）にちなんで名づけられたフェリス観覧車は、1893年に38万5,000ドルをかけてシカゴ市に初めて建造された。直径76m、周囲240m、重さ1,087トンで、60人ずつ収容するゴンドラ36個は2,160人を一度に乗せることができた。これは1904年にセント・ルイスに移されたあとスクラップにされて、1,800ドルで売却された。1897年にロンドンのアールズ・コート博覧会に建造されたものは直径91mあり、1等のゴンドラが10、2等のゴンドラが30あった。現存する最大のものは、神戸市のポートピアランドにある。高さ63.5mで、大阪の阪急電鉄の手で1981年3月に完成した。

最も速いコースター

米国オハイオ州シンシナチ近くのキングズ・アイランドにあるザ・ビーストで、1980年4月5日の科学的なテストで、42.98mの最高点から降下する時に時速104.23kmを記録した。全長2.25kmで、243.8mのトンネルと540度回転するラセン部分を有する。距離の長さでも世界一で、面積14.1ヘクタールの森の中にある。

最も高いコースター

兵庫県東条町の東条湖ランドに1979年8月4日に設けられたループ・コースターで、高さは59.96m。

〝最も高いコースター〟となった東条湖ランドの「ループ・コースター」。明昌特殊産業が作ったもので、スタート時に最高位まで車両は引上げられ、落下加速で宙返りする（写真は本紙撮影のもの）

観覧車に最も長く乗った記録

カリフォルニア州サンホセのフロンティア・ビレッジ遊園地の観覧車に、リーナ・クラークさんとジェフ・ブロックさんは1978年7月1日から8月7日まで37日間乗り続けた。

メリー・ゴー・ラウンド・マラソン

最長記録は、1976年8月20日から9月2日にかけて米国オレゴン州ポートランドのゲイリー・マンドー、クリス・ライオンズ、ダナー・ドーバーの3人が乗り続けた312時間43分。

ジェットコースター乗り

最長記録は368時間。1980年6月22日から7月7日にかけ、米国フロリダ州パナマシティのミラクル・ストリップ遊園地でジム・キングさんが達成したが、延べ距離は16,780km。最低速度が時速40km以上でなければならない。

世界一の賭博場

米国ニュージャージー州アトランティック・シティにあるリゾーツ・インターナショナル・カジノ。1979年度には2億3,294万5,748ドル（約500億円）の収益をあげた。広さ5,574m²で、127台のゲームテーブルと、1,640台のスロットマシンがある。週末時の1日平均客数は3万5,000人に達する。

スロットマシン

世界最大のものは、米国ネバダ州ラスベガスのフォー・クィーンズ・カジノにあるスーパー・バーサで、容量15.71m³。1973年9月、サイ・レッドによって設置された。この機械は、250億回に1度、10ドル（2,300円）で100万ドル（2億3,000万円）が当たる。1979年にネバダ州がカジノでかせいだ額は、21億ドル（約9,450億円）にのぼる。スロット・マシンでの過去最高の負けの記録は、1981年4月18日、ラスベガスのフラミンゴ・ヒルトンで、チャック・バレンタイン（米、61歳）氏がすった35万5,000ドル（約8,000万円）。

自動販売機の普及台数476万台　飽和状態に接近

リードする飲料販売　台数で49%、金額で40%

自動販売機の普及台数はすでに飽和状態に近づいており、出荷台数も二年連続して減少していることが判明した（本紙第185号で一部既報）。

日本自動販売機工業会（東京都港区西新橋二の三十七の六、新橋田中ビル、☎四三一ー七四四三、天田鷲之助会長）がこのほどまとめた五十六年十二月現在の自販機の普及台数、五十六年度の年間自販金額調べ、ならびに五十六年度の出荷台数調べによると、普及台数は五百万台にゆるやかに近づきつつあるが、すでに増加率は下がりつつあり いわば自販機の飽和状態に近づきつつあることを示している。

普及台数

調べによると各種自販機の普及台数は四百七十六万二千九百五十台と、一年間で十八万千三百台増加したが、前年と比べた増加率はここ数年で五十四年の一一・九%をピークに五十五年八・六%、五十六年四・〇%と二年連続して下がってきている。一方、出荷台数でも五十六年度は三十五万五千四百八十七台（前年比一七・〇%減）と、五十五年度の前年比一七・二%に続き二年連続して落ち込んだことになる。

普及台数のうちわけでは飲料自販機が最も多く全体の四八・六%となっている。この飲料主導の傾向はますます強くなっている。次いで自動サービス機二二・二%、その他自販機一六・七%、たばこ自販機七・〇%、食品自販機四・九%、切符自販機〇・七%の順となっている。

なお飲料自販機の中身による機種別では清涼飲料、牛乳、コーヒー・ココア、酒・ビールの順だが、前年比の伸び率の高いのはコーヒー・ココア（二〇・八%）、牛乳（九・四%）となっている。

一方、出荷台数で見ると飲料自販機は前年比一五・五%減、たばこ自販機二六・六%減となっており、頭打ち現象とされている。

自販金額

自販機による中身商品やサービスの年間売上げ額（自販金額）は年間三兆七十億七千四百十五万円を記録、前年比九・四%の伸びを示した。これは経済企画庁による五十六年度個人消費支出（実績見込み）百五十七兆円の約一・九%に当たる。つまり国民一人当たりの年間消費金額のおよそ二%を自販機で使ってきているわけであり、国民生活にいかにとけ込んでいるかを示している。

自販金額の内わけでは多い方から順に飲料（全体の四〇・二%）、切符（同三一・一%）、たばこ（同一六・五%）、その他となっており、ここでも飲料のリードが目につく。実際面ではビール用自販機、たばこ自販機などで千円札識別機つきの高級機種が普及しはじめていることから、普及台数の伸びが鈍化しても自販金額の伸びはそれにつれて鈍化することはない、という指摘がなされている。

自販機業界では今年、需要拡大の要素として期待している五百円硬貨は当初発行枚数が少ないこともあって、市場開拓や買い替え需要促進にも役不足とされている。従って今年、自販機の低落傾向に歯止めをかけるのは難しい、との見方が強い。

しかしながら、自販機は国民生活の中にしっかりと浸透していることも事実。最近実施された京都市の〝空缶条例〟の例を見るまでもなく、より一層社会に根ざした自販機の快適な使用という面で需要は広まると見られる。

機種別普及状況

昭和56年12月末現在

総台数 4,762,950台
飲料自販機 48.6%
清涼飲料 38.1%
牛乳 3.1%
コーヒー・ココア 3.9%
酒・ビール 3.5%
食品自販機 4.9%
ピーナツ・ガム他 2.7%
パン・ケーキ おつまみ・めん類 アイスクリーム・氷他 2.2%
たばこ自販機 7.0%
乗車券 0.4%
その他券類 0.3%
切符自販機 0.7%
自動サービス機 22.1%
コインロッカー パーキングメーター コインテレビ他 20.4%
両替機 1.7%
その他自販機 16.7%
切手 おみくじ 玩具 乾電池他 11.2%
新聞雑誌 0.4%
チリ紙・カミソリ等日用品雑貨 3.3%
生理・避妊用品 1.8%

自動販売機年別普及台数ならびに自販金額推移

（昭和39年－56年）

年	普及台数	前年比（%）	自販金額（円）	前年比（%）
昭和39年12月末	236,700	100.0	79,531,200	100.0
40　〃	322,700	136.0	119,076,300	149.6
41　〃	355,050	110.0	143,795,250	120.7
42　〃	436,000	122.8	179,196,000	124.6
43　〃	709,530	162.7	290,197,770	161.9
44　〃	823,060	116.0	350,623,560	120.8
45　〃	1,064,210	129.3	462,322,850	129.0
46　〃	1,391,470	130.8	582,940,067	126.0
47　〃	1,780,570	128.0	731,507,097	125.5
48　〃	2,204,503	123.8	969,309,203	132.5
49　〃	2,502,324	113.5	1,208,929,364	124.7
50　〃	2,795,586	111.7	1,434,841,719	118.6
51　〃	3,096,290	110.8	1,749,970,044	122.0
52　〃	3,391,280	109.5	1,980,116,080	113.2
53　〃	3,769,950	111.2	2,238,160,100	113.0
54　〃	4,217,640	111.9	2,569,330,620	114.8
55　〃	4,581,650	108.6	2,748,993,900	107.0
56　〃	4,762,950	104.0	3,007,074,150	109.4

ミニホッパー CAH-1

英国コインコントロールズ社と旭精工㈱が永年の技術と経験から作りあげた最も小型で確実な機構に最大の収納容量をもつミニホッパー

〈仕様〉

■最大収納数：100円硬貨の場合 ………1500枚
10円硬貨の場合 ………1300枚
25セントサイズメダル…1200枚

■硬貨払い出し：1分間(50Hz)…………220枚
(60Hz)………… 280枚

■カウントリミット：マイクロスイッチ付

■モーター：定格1時間 50Hz 100V 90W
(ファン付) 60Hz 100V 100W
50Hz 24V 44W
60Hz 24V 48W
サーマルプロテクター内蔵瞬間停止装置及び冷却ファン付

■使用可能径：17.5φ～27.0φ

NEW MODEL 720-A

NEW MODEL 720-A/F37

不良貨問題を一挙に解決

(改良五円玉、擬似硬貨) 従来のセレクターとの取替えは簡単にできます。

コインセレクターによるロケーション管理!!

◎コインセレクター 900/F36 900/F37(トータライザー付)
10円用・100円用、1コイン～4コイン切替えがワンタッチでできます。

○数量の多少にかかわらずご一報下さればお送りします

新製品

コインホッパーCH-500

〈特徴〉

1. 永年の技術と経験で作り上げた。小型で確実な機構をもつ"コインホッパー"。
2. コインを排出する位置は高く、全体の高さは最も低い。
3. サイズが自由に交換できる(20φ～30φ)
4. 円盤のうしろに、ストラスト・ベアリングが入っているのでブレがない。

〈仕様〉

■最大収納枚数：25¢メダル…500枚

■硬貨払い出し枚数：1分間
(50Hz)…160枚以上 (60Hz)…180枚以上

■モーター・定格時間連続
50Hz 100V 90W 60Hz 110V 100W
サーマル・プロテクター内蔵、瞬間停止装置及び冷却ファン付

■使用可能コイン径21φ～30φ

■カウント用検知：近接スイッチ

謹　告

毎度弊社製品を御愛顧賜わり誠にありがとうございます。当社の製品は、その全機種にわたり全体および各部の機構につき、特許、実用新案、意匠等を申請しており、その一部は、既に登録および公開され、工業所有権によって保護されております。
当社のミニホッパーCAH-1は特開昭51-119293～119296号および実開昭52-93592号、53-123993号ならびに55-53272号により出願公開された発明考案に係り、登録実用新案第1293583号(実公昭53-51759号)によって保護されているものであり、これと同じ構造のコピー品を正当な権利もなしに製造販売し、または、購入使用した者に対しては、上記出願に係る発明考案が出願公告された際に法に基づく補償金を請求し、また法に基づき使用を差し止められることにもなりますのでかかるコピー品の購入使用をなさらぬよう警告致します。

昭和55年6月

代表取締役 安部 寛

信頼と技術のふれあい

Asahi SEIKO CO LTD 旭精工株式会社

本社/東京都港区南青山2-24-15青山タワービル2F ☎03(401)6181
営業所/東京都台東区竜泉3-7-3 〒110 ☎03(876)3405

●詳細は本社または、営業所宛にカタログをご請求下さい。

小さなスペースが、あっという間にプレイランドに早がわり!!

好・評・発・売・中!!

カプセルスタンド

テントのついたきれいなボックスには、ミニアップライトが3台。ゲーム機の維持も管理も万全。組み立て簡単で、その日からつかえます。

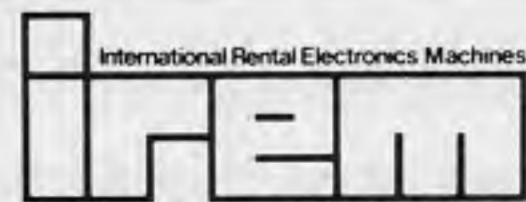
収納スペース・高さ1,655㎜、横巾1,575㎜、奥行563㎜

テーブル型 (ボディ) **18インチ筐体**

より使いやすくなって新登場!!

楽しくゲームをプレイするには、やっぱりボディが肝心。オペレーターとプレイヤーの声をいかしてつくられた機能重視の筐体です。

- ○完全実装、配線済でお手持ちの基板がすぐに使えます。
- ○モニターは14インチ、18インチで交換可能。たて、よこ兼用です。
- ○コントロールパネルは、一般標準型。
- ○レバーは、2・4・8方向兼用。
- ○ダブルコインセレクターは取付可能。(1ケはメクラ板)
- ○中間コネクターは、60ピンを使用。
- ○大型基板も収納可能。
- ○電源容量もアップ(6A)

仕様：横/860㎜、奥行/560㎜、高さ/610～760㎜、重量/55㎏
容量/100V：100～200W、取付可能基板/350㎜×440㎜×90㎜

IREM CORPORATION
アイレム株式会社

■本　社/大阪市東区安土町2丁目30番地(大阪国際ビル20階) TEL06(264)1391(大代表)
Osaka Kokusai Bldg., 2-30, Azuchimachi,Higashi-ku,Osaka,541,JAPAN
TELEX‥63074 IREM
■松原工場/大阪府松原市西大塚1丁目1-5-16 TEL0723(36)1174(代表)

アイレムはこれからもお客さまのご要望に応える有力機種を発売してまいりますのでご期待下さい。

以上のメダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

DECO CASSETTE SYSTEM™

新時代のTVゲーム

好評発売中

ナウなギャルがいっぱい、サア、キミもローラーディスコでフィーバーしよう!

MISSION-X

ミッション・エックス

スリル溢れる3次元ゲームが未知なる戦いに君をかりたてる!!

豊かさを演出する、電子技術の

DECO データイースト株式会社

本　社：〒171 東京都豊島区南池袋3－9－5 電話(03)988-2571㈹
名古屋営業所：〒464 名古屋市千種区春岡通り6－28 電話(052)762-5222
福岡営業所：〒816 福岡市博多区東光寺町1－2－2前田ビル 電話(092)474-0120
DATAEAST INC SANTACLARA CA95050 U.S.A.
株式会社デコ・札幌 〒064 札幌市中央区南二十一条西十二丁目879-15 ☎(011)562-2415㈹

教科書⑦

鎌先英太郎

この間、朝、気忙しいひととき、〈天声人語〉の欄でちらと見て気にかかっていたのだが、アメリカのある州では、サリンジャーの作品やリチャード・ライトの『ブラック・ボーイ』が学校図書館から追放されたりしている。

あるいはある州では教材から「進化論」ということばがすべて削除されたそうである。

ミシシッピ州では奴隷制度の実態やクー・クラックス・クランの残虐性を描いた歴史教科書が白人保守層の抵抗で採択されていない。

こういう一連の禁書運動の最大勢力はさる宗教右翼であり。レーガン大統領はこの宗教右翼と組むことを基本戦略の一つとして選挙を戦い、この宗教右翼の主張は、レーガン路線の道徳的主柱でもあるそうだ。

アメリカの場合はこのような動きに対しては同じ保守派の中からも、すぐに批判がではじめる。

やはり一歩退いてそれがいかに価値がたかかろうと、いかに正しかろうと、一種の専制によって議会制民主主義の土台が崩されるのだけは困るというのが殆んどすべての人が譲歩出来る最大公約数であるということははっきりしているようだ。

わが国の場合は勿論いわゆる良識派も存在しているのだが大勢はいつもそうではない派に押し切られてしまう場合が多いようだ。

教科書の問題についても結論としては文部省側あるいは自民党あるいは財界の意図通りにことが運んでしまった。

体質の面からみると公害企業の内部告発の問題ともよく似ている。内部告発をした社員が一般に勇気があり勇敢な社員と正の方向に評価されるかあるいは何となく胡散くさい奴と負の方向に評価されるかどうかということであるが、わが国ではどうしてもたてまえとしては前者であるが本音は後者の方に落ち着くようだ。

管理体制が進んでしまい、公的なことだけではなく私的なことまで、仕事の面だけではなくて遊びの面まで政治が入りこんでしまっている。そういう共同体の網の目の中では一寸した自由な動きをしようとしてもそれに要するコストが非常にたかくつくのである。したがって、教師だけではなく、一般に管理体制に楯つくような言動は自分が異端視されるのを避けて、とりたくないというのが私たち大衆である。

大衆は自由な発言をすることによって生活の資を得ることが出来る人とは違い、自由な発言によって生活の資を失うことを恐れなければならないように位置づけられている。

わが国でも、丁度、マルクスよりもマルクス主義者が極端になってゆくように、文部省の意図している動きよりも、更に一層極端な動きが、文部省の動きを敏感に感じとった亜流によって表れてくる。

たとえば愛知県では高校の校長らが学校図書館の禁書として大江健三郎や沢地久枝の著作などその他可成の数にのぼる書目をあげてその理由をあげているのだが、その理由は著者が女であるからとかその他到底正気で読めないものであり、当人らが真面目になればなるほど周囲ではその滑稽な姿勢が笑いをよび起す体のもので、その挙句、校長らの心貧しいライフヒストリーに心到せばその悲惨さについ涙ぐまざるをえないほど喜劇も悲劇もないまぜになり皮肉なことにその書目とその理由を読むことにより精神の活性化が得られるような代物ではあったが、怖いのは、やがて、まもなくわたくしたち大衆にとってはこの理由が笑いなしの本当に真面目な理由になるのではないかということである。

亜流をもうひとつ。

――作家の小田実さん、瀬戸内晴美さんら十人が執筆、色川大吉・東京経済大教授が責任編集した画報全集「日本歴史展望」の第十二巻・大正―昭和篇について、出版元の旺文社が「南京大虐殺、関東大震災の際の朝鮮人虐殺事件、原爆投下直後の惨状、シベリア出兵、天皇制ファシズム、ロッキード裁判、六〇年安保、太平洋戦争などの記述が「不適当」として絶版にするよう色川教授に求めていたことが明らかになった――毎日新聞

わが国ではいみじくも警察の亜流ヤクザが栄えて海外進出までもとげているほどに亜流が盛んな国柄であるから教育もその例外ではない、学校の亜流である塾や予備校や講座も今やその猖獗をきわめている。よくその極端な道を驀進してゆくのである。

さて海老坂は結論として、教科書が鼓舞したがっている愛国心について、

――祖国よりも集団よりも一人の友を重んずること、それはまた戦後思想から私が勝手に学びとった貴重な考えの一つである――

としている。

まえにふれた内容が開かれた教科書に関連してもくるのだが、宮田光雄が《平和の思想史的研究》でとりあげているように、平和は単に戦争がなく安寧とか秩序とかと同じように考えられるのではなく、もっと積極的に人間の解放と自由、抑圧や搾取の除去、平等や正義の貫徹などを指標としなければならない、要するに不和の因を除去する努力闘争を続けることによってしか平和な状態にはなれないのであり、したがって第三世界の問題は平和の問題とは切りはなせない。

一国に対する愛国心だけで平和になれるという単純な図式が簡単に通用する世界はどこにもないのである。

――私たちは、それぞれの国の子でありながら、それを超えた存在なのだ。私たちの思想や感情を、国という枠の中におしこめるのは自殺行為にほかならない。人間も含め、地球上の生命とその環境の破壊に抵抗する思想は、つきつめてゆくと、どこかで「国」という枠を超えざるを得なくなるし、同時に私たち一人一人の枠も超えた、もっと高い秩序というか、この自然をあらしめている何ものかに対する畏敬に根ざした倫理的な要請であり、それはまた私たちの胸中にあるものなのだ――

〈吉田秀和〉

そうして最後に『国を守る』に拘泥して言えば宮田光雄の言のように、「守る」に値する自由と人権のための国づくりとして、《統治形式》につきないデモクラシーの実現につとめることがまず大切であるということだ。当然、教科書は最終的にはそういうコースへの指標であるべきだ。

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Sun, Atari Game Pact On "Kangaroo" Video

— For W. Germany Sun Licenced Löwen —

At the press announcement after signing the video game "Kangaroo" licencing agreement. (From left to right) Joe Robbins, consultant of Atari, Masami Maeda, president of Sun Electronics, Raymond Kassar, chairman and CEO of Atari, Charles Paul, senior vice president and general counsel of Atari.

It was announced recently by Sun Electronics Inc. of Tokyo that a licencing agreement with Atari of the U.S. was signed for "Kangaroo", a new video game developed by Sun; with regard to the manufacture of its coin-operated version, the agreement covers the international market, except for Japan and West Germany – the international market is covered with regard to the consumer version. Sun also licenced NSM/Löwen of West Germany to manufacture "Kangaroo" for its coin-operated version within W. Germany. In Japan Sun will manufacture "Kangaroo" and sell it through a distributor after May 20.

On April 24, Maeda, president of Sun Electronics, held a press interview at the Hotel Okura, with Raymond Kassar, chairman of Atari. At the interview, Charles Paul, senior vice president of Atari, stated:

"Atari and Sun Electronics Inc. are pleased to announce a coin-operated and consumer products licencing agreement. 'Kangaroo', a new coin-operated game developed by Sun Electronics will be produced by Atari on both its California and Ireland factories.

Atari is the leading producer of coin-operated and consumer video games in the world. Sun Electronics is one of Japanese leading developers and manufacturers of coin-operated video games and other high technology equipment. Mr. Maeda, president of Sun Electronics, and Mr. Kassar, chairman of Atari expressed their mutual pleasure with the agreement and look forward to a very long relationship. Mr. Joe Robbins acted as agent for Sun Electronics in this agreement."

It required some three months for the final shape of the agreement for "Kangaroo" to materialize and for its manufacturing licence to be granted to Atari. During those months, Joe Robbins, consultant to Atari, set up the arrangement between Sun and Atari. Serving also as chairman of the Amusement Device Manufacturers Association (ADMA), Mr. Robbins commented on the current agreement: "The healthy business relations between the two firms will help strengthen the friendly relations between the American and Japanese trade as a whole. I hope the cooperation between the two companies will also help to eliminate video game copiers." Mr. Paul said: "Atari will continue to develop its own advanced video games, while also securing the high quality video games of other manufacturers through licencing agreements. We hope that by cooperating with Sun a substantial relationship will develop and we are looking extectantly on such a development!.

Mr. Maeda said that "This is the first such direct licencing agreement for Sun with overseas manufacturers, and that we are greatly obliged to Mr. Robbins for his substantial cooperation. "Kangaroo" will be sold in Japan at the same time it is will be sold overseas."

"Kangaroo" has four patterns; a mother kangaroo protects her child while punching enemy monkeys. If she catches fruit falling from a tree, the player scores.

Namco Presents Testimonial To Midway Mfg.

— Appreciating Contribution to "Pac-Man" Sales —

A top-level conference of Namco Limited of Tokyo and Midway Mfg. Co. of Chicago, U.S.A., was held in March at the Royal Hawaiian Hotel, Honolulu, Hawaii. At the conference, Masaya Nakamura, president of Namco presented a testimonial and a time-honored Japanese helmet to David Matrofski, president of Midway.

Since the original video game "Pac-Man" was unveiled by Namco in May 1980 and its licence was granted to Midway in November of that year, including re-licencing rights in the U.S., Midway has greatly contributed to the successful sales of "Pac-Man". At the top-level conference, Namco appreciated Midway's great contribution that extends over the following:

(1) Unprecedented production and sales of a single arcade video game – nearly 100,000 units.

(2) Efforts as a licencee to expand the scope of application of "Pac-Man" in numerous merchandises (see note below) and popularize them, except for the home version.
(Note) Midway licenced the use of "Pac-Man" trade mark and designs in some 200 kinds of merchandise, including toys, pajamas and records ("Pac-Man Fever" released by Columbia Records.)

(3) A series of legal actions taken to protect "Pac-Man" based on the copyright law against any company or individual that has either copied, altered any part of original "Pac-Man", or made something (toy, etc.) of it without permission.

In appreciation of these achievements, Namco presented a letter of thanks to the following effect:

Masaya Nakamura, president of Namco (right), hands a testimonial and a Japanese helmet to David Matrofski, president of Midway Mfg. (left)

"Since November 4, 1980, your company has made every effort to manufacture and sell "Pac-Man" – a new video game developed by us – as its licencee and thereby contributed greatly to making the game long-lasting in your own and many other countries.

At the same time, your courageous action based on faith that has been taken to meet our expectations and protect the developer's rights, has greatly stimulated general enthusiasm towards development, and also greatly helped establishing the orderly trade. In commemoration of your extensive contribution, I hereby present you a time-honored Japanese helmet as a token of our deep gratitude."

Incidentally, Namco granted rights to Atari in November 1981 concerning the home video version of "Pac-Man".

Editor: *Masumi Akagi*
Publisher: **Amusement Press, Inc.**
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan

新発売

DIG DUG ディグダグ

テクのゲームだっ

ディグダグはヒットした。
なぜか？　画面が美しいから？
キャラクターが可愛いから？
効果音がコミカルだから？
否、ゲームの本質はテクだ。
鮮やかにテクをきめる快感に
酔う。これぞゲーム。
これぞ、
ディグダグ!!

㊙テクだい！

たて穴落とし

岩石落としの高等テクニック。岩の下に長いたて穴を掘り、モンスターをチクチク刺しながら(チクとさしはモンスターを足止めするテクニック)何匹もそのたて穴に誘いこむ。岩の真下まで掘り進み、岩を落とせばすべてつぶすことができる。

フウセンヌキ

ふくらんでいるモンスターの中は通過できるという特性を使った秘技。土を掘っているうちに、モンスターに追いつめられ、逃げ場を失った時、行きたい方向のモンスターを刺してふくらまし、その中を通過して逃げる。

土遁の術

モンスターをだます作戦の一つ。複数のモンスターに追われた時、地上に出て横に走り、適当な所で地下に入り、一段下を掘り進む。この方法でモンスターをふり切ることができる。

INKEN-UCHI

うすい壁は、ファイガーの火を通すだけでなくモリをも通す。この性質を利用して、壁を隔ててモンスターをやっつけるヒキョーな手段。

階段掘り

ディグダグは直進するよりも曲がった方が速い。これを利用して、可能な限り方向を変えて掘り進み、10点でも多く得点する技。

タイミング目変化落とし

岩の下を掘り、岩を支えておく。目変化が岩の下めがけてせまってきたら実体化する瞬間にあわせて岩を落とし、つぶす。

仕様

	アップライト仕様	14inchテーブル仕様	18inchテーブル仕様	ラバタイプ仕様(20inchカラーモニター)
■消費電力	110W	82W	101W	95W
■寸法(W)	630mm	860mm	860mm	600mm
(D)	800mm	560mm	640mm(コントロールパネル含む)	700mm
(H)	1,740mm	600mm(＋100mmまで調節可)	600mm(＋100mmまで調節可)	1,100mm(1,090−1,220mm調節可)
■重量	92kg	54kg	57kg	80kg
■〒	95−1830	95−1831	95−1837	95−2184
■使用電源	AC100V±10V、50/60Hz			
■ゲーム料金	1人1ゲーム　100円(料金、ゲーム時間等調整可)			